

Министерство образования и науки РФ
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт социального образования
Факультет социологии
Кафедра социологии и политологии

**«Визуализация ролевых образов в субкультуре виртуальных
ролевигов»**
Выпускная квалификационная работа

Нормоконтроль пройден.
Нормоконтролер _____
«__» _____ 2016г.

Исполнитель:
Студент группы № 401
дневного отделения
Иванова Екатерина
Евгеньевна

Научный руководитель:
Доктор социологических наук,
Заведующий кафедрой
социологии и политологии
Прямикова Елена Викторовна

Допущен(а) к защите
«__» _____ 2016 г.
Зав. кафедрой _____

Екатеринбург
2016

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1.	
1.1. Динамика сущности игры как социокультурного явления.....	9
1.2. Значение визуального в современном обществе.....	21
ГЛАВА 2. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ	
2.1. Особенности ролевой субкультуры.....	37
2.2. Специфика виртуальных ролевиков.....	45
2.3. Изучение основных факторов, влияющих на выбор визуального образа виртуального ролевика.....	61
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	74
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	80
ПРИЛОЖЕНИЯ	
Приложение 1. Программа исследования.....	86
Приложение 2. Гайд интервью.....	87
Приложение 3. Транскрибты интервью.....	88

ВВЕДЕНИЕ

Важнейшую роль для формирования системы ценностей подрастающего поколения, которому предстоит осуществлять и воплощать в жизнь, намеченное государственной политикой, играет активное вовлечение молодёжи в общественную жизнь. Общение со сверстниками, в частности, в неформальных молодежных объединениях, занимает первостепенное место в жизни значительной части молодых людей. За последние десятилетия в нашей стране стало очень популярно так называемое ролевое движение, принадлежащее игровой культуре.

Голландский психолог Й. Хейзинга утверждал, что культура не рождается в игре, а возникает как игра, первоначально играется. Он считал, что категория «игра» - это основное свойство всякой культуры (теория «человека играющего»)¹. Игра - один из первых и главных стимулов культуры человека.

Советский ученый А. Лосев подчеркивал, что «в игре есть все достоинства искусства: и идеал, и мудрость, и высокое, и трагическое, и комическое, - и все чем богата жизнь»². «Игра человека есть социальный и эстетически-культурный феномен, а его содержание и многообразие порождены тем же, чем порожден сам человек и его культура - трудом и общением»³. Именно благодаря игровой культуре из века в век, передавалось нечто общее, свойственное, увлекательное и поучительное для всех ступеней развития человечества, что несет в себе общественные, историко-образовательные признаки. Универсальная интрига любой игры – победа над собой, наслаждение этой победой. Подрастающее поколение через бесценный опыт игровой культуры проходит важнейшую школу жизни. Игра – это не только развлечение, но и способ самореализации. Молодые люди, активно увлекающиеся виртуальными ролевыми играми, представляют собой отдельную социальную группу, которая на сегодняшний день мало изучена.

¹В тени завтрашнего дня (1935) Йохан Хейзинга. Хейзенга, Й. *Homoludens* / Й. Хейзинга. М., 1992.

²Лосев А.Ф. История античной эстетики. М., 1969. - 530 с.

³Мазаев А.И. Указ. соч., С. 74.

Актуальность темы исследования обусловлена тем, что ролевое движение в России с каждым годом приобретает всё более массовый характер, благодаря современной теле-видео коммуникации и Интернету.

По данным ФОМ количество пользователей сети стремительно растёт, так в период с 2000 по 2012 годы месячная аудитория сети Интернет выросла с 6,5 млн. человек до 57,8 млн., недельная - с 4,6 млн. до 54,8 млн., а суточная - с 2,1 млн. до 44,3. Причем большая доля пользователей приходится на жителей городов с численностью населения от 100 тыс. человек до 500 тыс. и на города в которых проживают менее 100 тыс. человек, 23 % и 25 % соответственно⁴.

Тенденция роста продолжается и в наши дни. В современных социологических трудах виртуальным ролевикам приписывается особый характер восприятия реальности и, соответственно, взаимодействия с ней. Социальный эскапизм ролевиков становится понятнее, если учитывать их ближайшее окружение, среду время препровождения.

Ролевики воплощают стремление индивидов, испытывающих разного рода давление (социальное, экономическое, политическое), укрыться в рукотворно созданном под себя, комфортном мире, развивающемся по ясным, чётко прописанным законам, ощущая в этом мире абсолютную власть, испытывая удовлетворение от иллюзии правления.

Для субкультуры ролевиков важен выбор образа, несмотря на то, что это некая условность, однако отбор базируется на отличии реального от виртуального, при этом не столь важно, идет ли речь о «художественных» или «повседневных» образах.

Благодаря современным возможностям Интернета, процесс визуализации и транспортировки идей создаёт перспективы для исследования виртуальной среды.

⁴Интернет в России. Выпуск 36. Зима 2011-2012. [Электронный ресурс] // <http://runet.fom.ru/Proniknovenie-interneta/10420>

Для изображения участников в настольных играх и играх живого действия существуют различные ограничения, а в виртуальных играх этого практически нет, всё зависит от технологических возможностей. При этом не просто снимается лимит на выбор образа, зачастую следует отказ от реального образа в пользу игровой картинки. Появление в современном обществе интереса к визуальному методу вполне обоснованно. Поскольку в данном исследовании рассматриваются виртуальные игры, достоинство которых как раз заключается в создании ярких образов, несуществующих в реальности, то, безусловно необходимо использование визуальных методов.

Визуальная социология –это направление, очень молодое, ещё не устоявшееся, ориентированное на использование визуальных методов сбора (фото, видео наблюдение) и специфических видах анализа данных (контент-анализ, классическое социологическое интервью, дискурс-анализ и др.). Методы визуальной социологии позволяют не только зафиксировать текущее состояние реальности, но и попытаться интерпретировать минувшее, предоставляют возможность разобраться в нормах, обычаях, взглядах прошлого и настоящего. Презентация результатов исследования опирается на знаковые визуальные формы (коллекции фотографий или фильмы), причем присутствие текста не исключается.

Объект исследования – субкультура виртуальных ролевиков.

Предмет исследования - визуализация ролевых образов в виртуальных играх.

Цель исследования – выявить специфику создания визуальных образов в субкультуре виртуальных ролевиков.

В соответствии с поставленной целью предполагается решить, следующие **задачи**:

- провести теоретический анализ социокультурных явлений, рассмотрев разные подходы к понятиям «игра» и «ролевая игра»;
- дать анализ основных функций игры и ролевой игры;
- выявить особенности ролевой игры и значение визуального образа;

- изучить визуализацию как способ самоидентификации молодежной субкультуры ролевиков, обусловив самоидентификацию личности в виртуальном пространстве игры;
- определить основы выбора визуальных образов виртуальными ролевыми.
- при помощи визуального исследования попытаться выявить возможные дополнительные закономерности выбора образов, которые по тем или иным причинам могли не отразиться в интервью респондентов.

В данной работе использованы **методы** научного познания явлений и процессов, а именно: сравнительный метод, который позволил путем сопоставления различных теоретических характеристик выявить природу понятий «игра» и «ролевая игра», изучить их особенности и взаимосвязь. Также системно-структурный и эвристический методы, культурологический анализ. Иллюстративный, или описательный, подход дал возможность ввести ряд примеров, подтверждающих и раскрывающих определённые тенденции или закономерности. Для восполнения недостающих данных для исследования, был привлечен один из социологических подходов - метод полуструктурированного интервью и визуальное исследование образов ролевиков посредством анализа фотографий, присылаемых респондентами в ходе интервью.

Для изучения основных факторов, влияющих на выбор визуального образа виртуального ролевого, была использована следующая **эмпирическая база**: в исследовании приняли участие 7 респондентов, являющихся участниками ролевых игр, в возрасте от 14 до 25 лет. Среди них 6 девушек и 1 юноша. Средний возраст респондентов 20,3 года. Четверо из них на момент интервью обучались в школе или в ВУЗе, а трое (скорее всего, знакомых и в реальной жизни) являются архивистами.

Степень изученности темы в литературе.

В современной России субкультуре виртуальных ролевиков посвящены труды следующих ученых: Болескиной Е.А. «Потребители игровой компьютерной культуры», Бутенко И.А. «Подростки: чтение и использование ком-

пьютера», Анисимовой И.В. «Особенности компьютерной культуры учащейся молодежи в современной России: социологический анализ», Степанцевой А.А. «Социальный портрет» геймера», «Информационно-коммуникационные технологии: современное состояние и перспективы развития (на примере субкультуры геймеров)» и др.

Вторую группу работ представляют труды по историографии ролевого движения современной России, при этом можно выделить следующие периоды: (1) 1990 - 1991 гг., (2) 1991 г. - середина 1990-х гг., (3) вторая половина 1990-х гг. - до сегодняшнего дня.

Главное отличие подобного рода литературы в характере исследовательских задач и методах их изучения. Первоначально проблемы ролевого движения обсуждались на фестивалях и семинарах ролевиков, но сами материалы не публиковались в официальной печати, а откладывались в библиотечных фондах. Встречаются лишь отдельные, более поздние перепечатки, представляющие немалый интерес сегодня. Так М. Кожаринов изучал теоретические проблемы организации малых ролевых игр. А. В. Ампилову, Г. Н. Куликову и другим удалось сформулировать понятия алгоритма, моделирования и фоновой деятельности ролевиков, отделив их друг от друга и, описав структуру обучения Школы ролевого моделирования, где обучение строится на осмыслении и освоении шести базовых предметов: ролевое моделирование, алгоритм ролевой игры, деятельностный фон ролевой игры, этика мастера игры, формы, стандарты правил и их использование в игре. Разработанную методику ролевых игр, уже на профессиональной основе, применяют на обучающих семинарах для педагогов, вожатых пионерлагерей, методистов образовательных учреждений и других работников, заинтересованных в освоении данной методики.

Использование же электронных публикаций вызывает некую сложность, связанную с кратковременностью «жизни» сайтов. Они создаются под конкретные ролевые игры и проекты и в дальнейшем не поддерживаются.

Существуют специальные сайты, представляющие собой форумы, на которых обсуждаются проблемы ролевого движения.

В качестве примера можно привести сайт «Ролевые миры». К 19 марта 2016 года там было размещено 20830 сообщений по 1334 темам⁵.

В среде ролевики и литературе идут жаркие дискуссии на тему ролевой субкультуры, является ли она стремлением уйти от действительности. Однако всё же не стоит воспринимать воззрение ролевики как побег от реальности, пожалуй, это поиск своего места в обществе, мы постараемся доказать данное предположение в нашем исследовании. Многие ролевики считают, что виртуальные игры – это хобби для определённого круга людей, поэтому к ним не проявляется столь активный интерес со стороны общественности и СМИ. Только в последние годы, в связи с молодёжной политикой, стало больше внимания уделяться неформальным движениям.

Появились многочисленные публикации, посвящённые досугу молодёжи в целом, культура ролевики уже в целом стала предметом исследования и есть диссертации по данной теме, а виртуальные ролевики ещё мало изучены.

Таким образом, визуализация ролевых образов в субкультуре виртуальных ролевики является актуальным исследованием.

⁵ Ролевые миры [Электронный ресурс] // <http://forum.rolki.ru>

ГЛАВА 1.

1.1. Динамика сущности игры как социокультурного явления

Включаясь в любую игровую деятельность, участникам предоставляется возможность испытать весь спектр эмоций. Выбор игры происходит из потребностей, интересов личности и служит развитию определенных способностей. Чем же привлекательна игра и ради чего затевается? Сочетание условности со стремлением к достоверности, свобода выбора, творческий простор, достигаемость недоступного и невообразимого, проявление изобретательности и фантазии - всё это переполняет положительными эмоциями, увлекает и позволяет расти и развиваться духовно и физически. Однако современных специалистов и исследователей настораживает изменения самой сути игры. Со временем в игровой деятельности произошла трансформация в сторону агрессивности и индивидуализма. Из детского и подросткового досуга постепенно исчезают групповые игры, а ведь с их помощью происходит социализация и вовлечение во взрослую жизнь. Находясь в процессе самопознания, молодёжь пытается найти себя, понять своё призвание. Взрослея, потребность в играх у одних снижается, а у других увеличивается. Всё зависит от того, насколько человек удовлетворён и самореализован. Многие, пытаясь уйти от повседневных забот, погружаются в виртуальную среду, подменяя настоящую жизнь чужой, желая пребывать в состоянии «счастья», абстрагируясь от нерешённых вопросов, незаконченных дел. С появлением Интернета, найти занятие, которое бы поглотило всё внимание и позволило забыть о своих насущных проблемах, стало гораздо проще, поэтому, традиционные игры отошли на второй план, уступая место компьютерным забавам и общению. Современное общество транслирует призыв «забыть о проблемах», отвлечься и развлечься, потратив немного времени и материальных средств. Большинство, зачастую, ощущают некий дискомфорт, если не следуют мейнстриму.

Появление игры относят к первобытной эпохе. В этот период зарождения человеческого общества, игры стали неотъемлемой частью труда

и быта людей. Понятие «игра» весьма обширно. Поскольку игра является основополагающим понятием в раскрытии выбранной темы, попробуем выяснить его сущность. Каково же содержание игровой деятельности? Игру можно рассматривать как развлечение, забаву, а также как занятие или времяпрепровождение в определенном типе деятельности, например, игра на музыкальном инструменте, игра на сцене, игра на бирже. Существует множество примеров переносного значения данного понятия. Играть своей или чужой жизнью – совершать рискованные, опасные для жизни, действия.

Играть в великодушные – проявлять притворное благородство. Играть с огнем - обращаться легкомысленно с чем-либо, что может серьезно нарушить бытие играющего, вызвать в числе прочих последствий его гибель. Играть комедию – притворяться, быть неискренним, играть на нервах – создавать дискомфорт для окружающих, играть первую скрипку – занимать руководящее положение. Играть людьми – обращаться с ними беспечно, как с чем-то незначительным. Играть, как проявляться, обнаруживаться чем-то или как-то – солнце играет, улыбки играют на лице⁶. Этот ряд можно продолжить, но уже из всего перечисленного можно выделить и обобщить тенденцию основополагающего понятия. Исходя из выбранного направления исследования, стоит опираться на данное определение игры.

Игра - форма деятельности в условных ситуациях, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

В игре как особом исторически возникшем виде общественной практики воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное и нравственное развитие личности⁷.

⁶ Ожегов С.И. «Толковый словарь русского языка». 241 с.

⁷ Гиперинфо. Психология человека в современном мире. Том 2 [Электронный ресурс]// http://www.hiperinfo.ru/publ/gumanitarnye_nauki/psikhologija_cheloveka_v_sovremennom_mire_tom_2_13/4-1-0-22298

Результатом пристального внимания педагогов и учёных многих стран, с различными системами сформировались две точки зрения на сущность игры.

Условно их можно обозначить - западная и отечественная. Начало разработки теории игры на западе связывается с именами Ф. Шиллера, Г. Спенсера, В. Вундта⁸. Попытку систематизировать изучение детской игры предпринял в конце XIX в. К. Гроос, считавший, что биологический взгляд состоит в предупреждении инстинктов применительно к будущим условиям борьбы за существование (теория «предупреждения»). Согласно его теории, цель детских игр - развить навыки, которые будут необходимы во взрослой жизни. К. Бюлер считал игру деятельностью, совершаемой для получения «функционального удовольствия». В. Штерн - «зарёй серьезного инстинкта». З. Фрейд - средством замещающего или символического удовлетворения потребностей и влечений ребенка. Э. Эриксон - средством компенсации ребенком неудач, фрустраций, разрешения внутренних конфликтов.

К. Коффка - проявлением качественно своеобразного мира ребенка, не пересекающегося со структурами взрослого мира (при таком понимании игра не служит целям усвоения социальных норм или подготовки к взрослой жизни)⁹.

Западная теория анализирует игру с биологической точки зрения и основывается на сравнении игры человека и животного. Принимался во внимание механический перенос природного проявления игры животного на социальную природу игры человека. При этом не рассматривались качественные проявления людей в процессе игровой деятельности. В основу данного взгляда на сущность игры легли социальные преобразования, вызванные научным и техническим прогрессом, но не меняющие человеческую природу.

⁸ Вундт Вильгельм. Этика. СПб., 1887. Спенсер Г. Основания психологии. СПб., 1897. - 412 с.

⁹ Гиперинфо. Психология человека в современном мире. Том 2 [Электронный ресурс]// http://www.hiperinfo.ru/publ/gumanitarnye_nauki/psikhologija_cheloveka_v_sovremennom_mire_tom_2_13/4-1-0-22298

В основу данного взгляда на сущность игры легли социальные преобразования, вызванные научным и техническим прогрессом, но не меняющие человеческую природу. Западные учёные стремились обосновать теорию игры, руководствуясь результатами исследования самопроизвольно возникающих игр, рассматривая их только как вызванное внутренними причинами природное проявление. Игра, по их мнению, как таинственный «биологический инстинкт» отождествляет игру человека и животного, но отрицает единство биологического и социального в стремлении человека, посредством игры, отразить на эмоционально-двигательном уровне различные стороны своей жизнедеятельности.

Таким образом, западная теория практически отрицала высокую организацию игры человека при помощи мышления, внесения в сущность игры смысла, решения определенных задач, достижения цели. Следует предположить, что подобные взгляды на природу игры основывались западными специалистами в познании особенностей игры ребенка раннего возраста, который, исходя из возрастных особенностей, еще не приступил к осознанию собственного «я» как наделенного мышлением, своим личностным местом в обществе и в силу этого во многом подобного в игре животному. Теория «свободной игры» предполагает естественное «самовыражение» ребенка, что, в свою очередь, отрицает педагогическое значение игры, целенаправленную организацию и управление игровой деятельностью детей. Такой подход порождает игры, если их можно так называть, основанные на проявлении инстинкта агрессии, разрушения, что очень явно проявляется во времена перемен, в период перехода от одной общественно-экономической формации к другой.

Выше упомянутые факты, не отрицают важность биологических предпосылок в ребенке для осуществления игровой деятельности. Основным условием для этого является человеческая функция мозга как основа формирования в игре важнейших телесно-двигательных и социальных качеств растущего ребенка.

В России национальную теорию игры начал формировать Г.В. Плеханов, крупнейший философ начала XX столетия, впервые подвергший критике биологические концепции происхождения искусства. Он доказывал, что игра, как искусство, эстетические чувства и понятия рождаются в результате трудовой деятельности человека, общества. Г. В. Плеханов подвергал критике положения западной теории игры и ее идеологов Калоцца, Гросса, утверждавших, что в основе игры лежит лишь врожденное стремление человека к деятельности, т.е. условие подготовки к жизни, взгляды на игру Торндайка, рассматривающего игру как проявление наследственного инстинкта человека, с ограничением воспитательных возможностей. В своих работах Г.В. Плеханов¹⁰ критикует Спенсера и Бюхера, которые считали игру способом и формой выхода избыточной энергии человека, а также Шиллера, для которого игра направлена лишь на получение от нее удовольствия. Г.В. Плеханов обосновал с философских позиций, незначительную роль человеческих инстинктов, обусловленных наследственностью, в отличие от жизненно важных инстинктов животного.

Философ отмечал, что человек не рождается охотником или земледельцем, он становится тем или другим под влиянием окружающих его условий. Конечно, охота была первичной в развитии человеческого рода, а игры в охоту, удовлетворяющие данную потребность, появились чуть позже. Генезис игры по Г.В. Плеханову, определяет в жизни общества первичность труда и вторичность игры.

Следуя подобным взглядам, стоит учитывать, что в истории человеческого общества, игра в детском возрасте предшествует трудовой деятельности, однако является важнейшим средством физического воспитания и разностороннего развития. В **отечественной психологии** детская игра исследовалась М.Я. Басовым, П.П. Блонским, Л.С. Выготским, Е.А. Аркиным, А.Н. Леонтьевым, Д.Б. Элькониным, А.П. Усовой и др.

¹⁰ Учебно- методический кабинет. Воспитательная и развивающая функции подвижной игры. Подвижная игра как социальное явление. [Электронный ресурс]// <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/vospitatelnaja-i-razvivayuschaja-funkci-podvizhnoi-igry-podvizhnaja-igra-kak-socialnoe-javlenie.html>

М.Я. Басов подчеркивал, что главная особенность игры - ее процессуальность, вызванная свободой ребенка во взаимоотношениях со средой¹¹.

Существенный вклад в развитие теории и методики игры своими воззрениями привнесли Н.А. Добролюбов, В.Г. Белинский, Н.Г. Чернышевский - известные российские мыслители и педагоги, подчёркивающие значимость подвижных игр в интеграции физического, умственного и нравственного воздействия на ребенка. Они считали игру мощным средством нравственного воспитания, а Н.Г. Чернышевский отмечал, что для взрослых игра - это средство отдыха и психофизическая реабилитация. Ушинский одним из первых определил образовательную ценность игры в её сочетании с обучением как таковым¹². Пальма первенства по теоретическому обоснованию игры принадлежит выдающемуся ученому, педагогу П.Ф. Лесгафту, который заострил внимание на важнейших ценностях игры: осознанности, интеллектуальности действий, блестящей возможности обучения, развитии личностных качеств – всё это имеет огромное значение для подготовки ребенка к жизни. Таким образом, ценность игры по П.Ф. Лесгафту - в неповторимой возможности формирования в ребенке телесной и духовной гармонии, его творческом познавательном отношении к себе и к окружению¹³.

Великий ученый И.М. Сеченов своими исследованиями подтвердил теорию игр П.Ф. Лесгафта, продемонстрировав развивающее влияние игровых действий на мыслительные процессы ребёнка. По мнению И.М. Сеченова, активное использование игр позволяет подрастающему поколению органично входить во взрослую жизнь. Благодаря труду таких учёных, как В.В. Гориневский - один из создателей науки о физическом воспитании, Л.В. Былеева, Л.И. Гурович, В.Г. Яковлев, подвижные игры получили статус важнейшего элемента государственной системы физического воспитания.

¹¹ Басов М.Я. Общие основы педологии, М.-Л., 1931.Блонский П.П. Педология. М., 1999.Выготский Л.С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка. Вопросы психологии, 1966, №6. Эльконин Д.Б. Психология игры. «Высшая школа», М., 1999. -21 с.

¹²⁻¹³ Учебно- методический кабинет. Воспитательная и развивающая функции подвижной игры. Подвижная игра как социальное явление. [Электронный ресурс]// <http://ped-kopilka.ru/pedagogika/vospitatelnaja-i-razvivayuschaja-funkci-podvizhnoi-igry>

Бесценный опыт известного педагога-новатора А.С. Макаренко, уделяющего особое внимание применению игр в воспитательных целях, также способствовал познанию социальной сущности подвижной игры. Усилиями этого педагога-ученого игровая деятельность определена, наряду с учебной, трудовой и общественной, ценнейшим средством и методом формирования культуры личности.

Вплоть до Фребеля педагогика игнорировала игру как воспитательное средство. На сегодняшний день, учебный процесс просто не мыслим без использования игровой деятельности. Благодаря целенаправленному познанию подвижных игр российскими учеными была создана, развивается, совершенствуется национальная теория и система применения подвижных игр в воспитании подрастающего поколения. Исследования наших современных ученых, педагогов-новаторов способствуют расширению представлений о социальной значимости игры - системного явления, средств и методов физического развития, совершенствования психологической реабилитации, формирования в ребенке личностных качеств, а также раскрывают сущность игры.

Опираясь на всё вышеизложенное, можно наблюдать, что большинство изыскателей сходятся во мнении о том, что в жизни людей игра выполняет такие **важнейшие функции**, как:

- **развлекательную**: основная функция – развлечь, воодушевить, пробудить интерес, доставить удовольствие;
- **коммуникативную**: освоение диалектики общения;
- **терапевтическую**: преодоление различных трудностей, возникающих в других видах жизнедеятельности;
- **диагностическую**: выявление отклонений от нормативного поведения, самопознания в процессе игры;
- **коррекционную**: внесение позитивных изменений в структуру личностных показателей;

- **социализации:** включение в систему общественных отношений, усвоение норм человеческого общежития;

- **межнациональной коммуникации:** усвоение единых для всех людей социокультурных ценностей;

- **самореализации** в игре как на «полигоне человеческой практики».

Рассмотрим структуру игры: **роли, игровые действия**, как средство реализации этих ролей; **игровое употребление предметов**, реальные отношения между игроками. Роль - это значимая единица игры, объединяющая все её грани. Всё, что воспроизводится в игровых моментах, составляет сюжет, а главное действие - содержанием игры. Двупланность обуславливает развивающий эффект и подчёркивает особенности игры. С одной стороны, играющий решает конкретные, нестандартные задачи, выполняя реальную деятельность, с другой - ряд аспектов этой деятельности носит условный характер, позволяющий отвлечься от действительности. Игровые действия являются скорее выразительными актами, чем оперативными приемами – это ещё одна из особенностей игры. Именно в силу характерных отличий, игра имеет свою специфику.

1. Выбор роли и наличие нескольких взаимосвязанных сторон.
2. Совпадение цели и мотива игры. Процесс отображения роли намного важнее результата игры.
3. Наличие придуманной ситуации.
4. Восприимчивость игры к сфере человеческой деятельности.

Проанализировав, основные функции и характерные особенности игры, приходим к выводу, что данная деятельность формирует произвольное поведение и социализирует личность. Это подтверждает выбранную нами ранее формулировку «игры» для исследования данной темы. Игра как особый вид общественной практики воспроизводит нормы человеческой жизни и деятельности, помогает в познании и усвоении предметной и социальной действительности, интеллектуальном, эмоциональном и нравственном развитии личности. Игровая культура имеет возрастную дифференциацию.

Сопровождая человека с рождения до старости, в каждой возрастной группе, игры имеют свои особенности и выполняют определённые функции. Детские игры призваны решать задачи физического и психического развития; молодёжные - поиски себя, самореализации, общения, знакомства и сближения потенциальных брачных пар; взрослые - проведение досуга; для стариков игра - это общение и преодоление усиливающегося, в их возрасте, одиночества.

Отдельной актуальной темой в этом контексте могут стать исследования новых коммуникативных возможностей современных компьютерных игр. Этот процесс напрямую зависит от особенностей игрового опыта участников и социальных явлений. Поиск коммуникативной успешности осуществляется как в реальном, так и в виртуальном пространстве через «поиск своих». В реальности его осуществить сложно, так как, во-первых, ограничены территориальные и временные возможности, во-вторых - факторы огромного набора идентичностей (ценностей), условно соответствуют требованиям. В виртуальном мире найти «своих» бывает легче, поскольку:

- пространство не имеет значения, а фактор времени значительно уменьшает воздействие, расширяет количество вариантов для выбора;
- опосредованность взаимодействия (через компьютер) ограничивает, набор ценностей, а это, в свою очередь, упрощает выбор;
- возможность «маскировки» позволяет участвовать в игре, не раскрывая истинной сущности. Это помогает не просто «отстраниться» от внутренних комплексов, но и апробировать на себе другие социальные роли¹⁴.

Информационное общество и развитие новых компьютерных технологий способствовали формированию целого ряда новых субкультурных явлений. Одним из таких явлений стала субкультура ролевиков, основой для которой как раз и послужила игровая деятельность и виртуальная реальность.

¹⁴ Степанцева О.А. Информационно-коммуникационные технологии: современное состояние и перспективы развития (на примере субкультуры геймеров) // Информационно-коммуникационные технологии: современные особенности и тенденции развития. СПбГУП, 2006. С. 88-91.

Субкультура ролевиков сформировалась вокруг особого способа времяпрепровождения - компьютерной игры, опирающейся на одну из форм виртуальности. Степень компьютеризации общества, дифференциация видов игр и улучшение их технических характеристик позволяют сделать вывод о том, что именно компьютерные игры становятся новой формой досуга, приобретают в современном мире миллионы новых сторонников, прежде всего, среди представителей молодого поколения. Если подвести итог данного подраздела, то можно сделать следующее умозаключение, изучая сущность игры, проанализировав социокультурные явления, рассмотрев разные подходы к понятиям «игра», её особенности, структуру, функции и возрастную градацию, нельзя не отметить фундаментальность игровой практики, её значимость в развитии и становлении человеческого общества. Игра как творческий акт, свободный полет личности, даёт возможность найти, выразить и реализовать себя. Поиск коллективных, социальных действий, лёг в основу движения ролевиков. Всё вышеупомянутое поможет разобраться в особенностях и специфике виртуальных ролевиков.

Необходимо обратить внимание и попытаться интерпретировать тот богатый письменный материал, который создается в процессе игры. Свободное информационно-коммуникативное пространство с беспрепятственным доступом, на данный момент является важной частью современной культуры, из технического придатка превратившись в альтернативную реальность. Интернет, являясь одним из наиболее доступных и популярных способов передачи информации, стал стихией виртуальных ролевиков. Коммуникации в обществе достигли гигантских масштабов. Огромное количество людей разного возраста, пола, географического расположения, объединяются и, в настоящее время, это относительно зрелая субкультура с устоявшимися ценностями, полем общих интересов представителей движения, нормами, стандартами поведения, взаимодействия участников, собственным языком-сленгом, формами организации совместного досуга.

Таким образом, процесс виртуализации способствует возникновению игр, которые, в свою очередь, стали условием формирования субкультуры виртуальных ролевигов. Виртуальная реальность – генерируемый человеком воображаемый мир, созданный с помощью компьютерных технологий. Компьютерная игра, как наиболее яркий пример проявления феномена виртуальности, послужил основой для формирования субкультуры ролевигов. Виртуальное игровое пространство позволяет реализовать ряд базовых потребностей: в игре, развлечениях, достижении поставленной цели, саморазвитии. Наиболее актуальным является формирование положительных качеств: смелости, умения преодолевать препятствия, поражения и неудачи; потребности в уважении и самоуважении. Подобная игровая деятельность удовлетворяет потребность в автономии, в протесте против существующих правил, снятие социальных табу; потребности в доминировании; потребности в агрессии, предотвращении опасности и др. Это своеобразный тренинг способностей, которые необходимы для самореализации и самообладания.

Распространение виртуальной игровой практики в культурном пространстве встречает неоднозначную реакцию, что, в первую очередь, связано с различными аспектами их внедрения в повседневную жизнь человека. Можно констатировать, что «компьютер помогает увеличить эффективность и качество многих форм деятельности человека, вводит его в круг новых интересных событий и концептуальных представлений». Как отмечают исследователи, философия электронной игры заключается в развитии целого ряда способностей, в том числе творческих и познавательных. Компьютеризация и интернетизация культурного пространства способствуют образованию виртуальных стратегий поведения во время досуга. Данная тенденция четко прослеживается на примере возникновения двух основных форм виртуального досуга: компьютерные игры и Интернет. Несмотря на то, что феномен игры, на сегодняшний день, обусловлен виртуальной реальностью и обладает концептуально иными качествами и возможностями, нежели традиционный, можно наблюдать их проективную взаимосвязь с

процессами, происходящими в государстве, обществе, культуре. Индивидуальный конфликт с обществом, миром в целом и самим собой, может разрешаться посредством расширения ролевого спектра через включение в субкультуру ролевиков. В силу своей направленности движение в виртуальном пространстве предоставляет возможность подбирать в каждой новой игре роли, согласно личным предпочтениям, представлениям и потребностям игрока. Это решает многие проблемы молодежи: трудности самореализации, непонимания со стороны окружающих, вхождения во взрослую жизнь, выбора правильного пути и т.п. Информационные технологии, сети Интернет и демократическая система управления государством позволяют ролевому движению функционировать автономно, в тоже время, адекватно взаимодействуя с молодежной политикой страны.

1.2. Значение визуального в современном обществе

В первом разделе, рассматривая сущностное понятие игры, было отмечено, что развитие новой информационно-коммуникативной среды способствовало формированию виртуальных сообществ. Благодаря Интернету сложилась уникальная ситуация, формирующая определенные субкультуры, лишённые предрассудков, статусно-ролевых условностей, социальных стереотипов, которые в реальной жизни затрудняют коммуникации. Восприятие окружающего мира становится всё более опосредованным изображениями виртуальных фантазий, по сути, происходит смещение современных способов восприятия, от вербальных к визуальным, образным. В первом параграфе была затронута эволюция игры, а во втором проследим, как менялось значение визуального образа в жизни общества.

Особая значимость для европейской культуры гегемонии зрения начала осознаваться еще во времена античности, когда легендарный Пифагор призвал своих учеников учиться вглядываться в космос, любоваться его гармонией и развивать умение видеть прекрасное. По мнению А.Лосева, никто так, как Платон, не пользовался для изображения своего идеального мира такими насыщенными зрительными восприятиями - метафорами. Самая идеальная красота, по Платону, это цвет и свет, а в описании особенностей человеческого духа античный философ использует его сравнение с сиянием и блеском. Визуальный метафорический фонд европейской культуры обогатился прекрасными высказываниями Платона: «глаз души», «глаз видит частичку истины», «душа мудреца имеет хорошее зрение», «глаз является солнцеподобным из всех чувственных орудий»¹⁵. Ученик Платона Аристотель в трудах «О душе», «О чувственном восприятии», «О цветах» отметил, что у человека преобладает, именно, зрительная оценка, она предоставляет достоверную информацию в познании и является поводом для удовольствия.

¹⁵ Платон. Государство. Кн. VI // Платон. Собр. соч. в 4-х т. Т. 3. М., 1994.

Итак, греческие мыслители понимали познание как определенный вид видения, созерцания и отношение к сущему объясняли через зрение. По Хайдеггеру, грек был «человеком зрения», потому что воспринимал жите сущего как присутствие и постоянство. Само же бытие понималось как видимая, зримая идея, а человек находится «под взглядом сущего» и должен «посмотреть в глаза хаоса, чтобы принять самого себя»¹⁶.

В эпоху античности важной в философии становится идея зеркала, которая сначала возникла в космологическом смысле внутри платонизма, но особое развитие получила уже в неоплатонизме. Материя, по Плотину, - поверхность зеркала, ум и душа - два зеркала, умный и чувственный космос - два отражения. Это зеркала особенные, смотрят в свои образы. Сознание у Плотина также осмысливается с помощью метафоры зеркала в состоянии внутреннего покоя, когда на поверхности отсутствуют колебания, происходит настоящее восприятие жизни, мысли. Однако если внутреннее зеркало разбито, гармония нарушена, ум и дух перестают отображаться в нем. Так, по мнению Ч.Пирса, в европейской культуре начала развиваться метафорическая идея зеркала, как опосредованная структура, определяющая характер отражения «зеркальной сущности человека»¹⁷.

Традиция отдавать предпочтение зрительному восприятию среди других нашла свое продолжение и в эпоху Средневековья. В частности, большое значение средневековыми мыслителями предоставлялось свету - символу энергии, ясности, святости, поэтому особая роль игре света отводилась в храмовых сооружениях, свет мыслился синонимично красоте и благородству. Впервые в средневековых текстах появляются такие визуальные метафоры: «пролить свет», «осветить», «светлые помыслы», «светлая память», а к лицам «благородной крови» начинают обращаться «ваша светлость»¹⁸.

¹⁶Хайдеггер М. Время картины мира. Гегель и греки // Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления. М., Республика. 1993. – 447 с.

¹⁷Платон. Государство. Кн. VI // Платон. Собр. соч. в 4-х т. Т. 3. М., 1994.

¹⁸Великие мыслители Запада / Под ред. Я. Мак-Грилла. М., Крон-пресс. 1999. – 656 с.

Образцом высокого литературного мастерства использования визуальной метафоры являются соображения А.Августина о душе человека: «Душе нужны три вещи: иметь глаза, чтобы она могла смотреть и видеть. Здоровые глаза души - это свободный и чистый разум. Свободу ума дарит светлая вера. К вере должны быть присоединены надежда и любовь ... Взгляд души - это ум. Видение Бога и является конечной целью зрения»¹⁹. Еще одним важным моментом обращения к зрительному восприятию, как значимому в жизни человека, является средневековая икона - иллюстрация к описанным в Библии событиям, «книга для неграмотных» (А.Августин), «визуальный рассказ о событиях священной истории» (П.Флоренский). Действительно, икона - это текст, который можно воспринять в визуальных образах, где важная роль отводится символической природе пространства, формы и цвета. Именно поэтому икона – феномен, вне времени, который требует длительного и глубокого созерцания, когда от внешней оценки рождается особое «внутреннее духовное видение». Следующим важным этапом развития визуализации образов становится эпоха Возрождения, когда наблюдается настоящий культ «телесного» глаза. Великий итальянский гуманист Л.Альберти выбрал своей эмблемой «крылатый глаз», итальянский математик Л.Пачолли, опираясь на авторитет Аристотеля, писал, что из наших ощущений, согласно мудрецам, зрение является наиболее благородным.

Захватывающие гимны глазу составлял Леонардо да Винчи: «Глаз обнимает красоту всего мира»²⁰. Традиция «смотреть в глаза существу» (Хайдеггер), собирать и хранить этот, пусть даже несовершенный мир, раскрывающемуся глазу (взгляду), который не исчезает, а только развивается и в дальнейшей культуре человечества. Яркое проявление этого нашло своё отражение в таком феномене как «особое видение» И.Гете, близкое к античному. Для И.Гете, как и для Платона и неоплатоников, глаз был «солнцеподобным», в чем, собственно, оказалась гармония глаза и мира, наблюдателя и природы.

¹⁹⁻²⁰ Великие мыслители Запада / Под ред. Я. Мак-Грилла. М., Крон-пресс. 1999. – 656 с.

Важным также для мыслителя является особое видение - внутреннее, с помощью которого познаётся сущность вещей, явлений, и всего бытия в целом. Российский литературовед М.Бахтин, анализируя творчество немецкого писателя, отмечал, что периоды работы с «видимостью» чередуются в И.Гете с «моментами слепоты», но слепоты особой, такой как у Гомера, когда обостряется внутренняя чувствительность и внутреннее зрение, с помощью которого можно увидеть скрытое и невидимое. Размышления И.Гете, его абстрактные понятия объединены вокруг символа «всевидящего ока», зримость для него была первой и последней инстанцией. С точки зрения языка, И. Гете не принимал слова, у которых не было зрительного образа, отсутствовал зрительный опыт. Одна из главных особенностей И.Гете, по М.Бахтину, это умение или дар видеть время, которое он локализовал в пространственных формах: «всевидящее око» ищет и находит время - развитие, становление, историю»²¹. Да и сам М.Бахтин в собственном теоретическом творчестве часто использовал визуальные метафоры: «избыточное видение и знание», «понимающий глаз», «я вижу себя вне себя», «объект эстетического видения».

М.Бахтин соглашается с рассуждением И.Гете о том, что беспредметные суждения уступают визуальной действительности, когда глаз видит необходимость осуществления творчества в определенном месте и в определенное время. Очевидно, что по отношению И.Гете к метафоре, видение находит более широкое понимание рациональности, не сводящееся к картезианскому абстрактно-логическому познанию. И.Гете пытается сохранить образность, непосредственность визуального мышления. Это и объединяет немецкого писателя с греческим философским дискурсом, предусматривающем визуальность языка. Новое время послужило развитием для иного дискурса».

Р.Рорти в книге «Философия и зеркало природы» так сравнил две концепции визуальности: у Аристотеля субъект отождествляется с объектом, ум не является тем, что отображает.

²¹ Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики: Исследования разных лет. М., Художественная литература. 1975. – 408 с.

По Р.Порти, разум не просто зеркало, он и зеркало, и глаз, что его рассматривает одновременно, отображение на сетчатке глаза является моделью «ума, который становится всеми вещами». У Р.Декарта главной является именно репрезентация - человек не столько всматривается в сущее, сколько представляет себе картину сущего. Так пересекаются два процесса: мир превращается в поставленный перед человеком предмет (объект), а человек становится субъектом, представителем, и воспринимает свою позицию как мировоззрение, как интерпретацию картины мира с позиции визуализации. Соответственно, меняется принципиально и философский дискурс, который выясняет условия точности, адекватности, истинности представления, возможности их достижения, может создать иллюзию полного отстранения от непосредственного видения²². В XX веке связь теории познания и визуального образа подверглась переосмыслению и критическому анализу. Исследователи постмодернистской эстетики Ж.Делез и Ф.Гваттари писали о том, что рождается новый тип постмодернистской чувственности. Появление понятия «новая чувственность», характеризует философию постмодернизма и культуры постмодерна в целом. Парадигмальная установка на восприятие мира как хаоса, рефлексивно зафиксирована философами Ж.-Ф.Лиотаром, А.Меджиллом, В.Вельшом, В.Лейчом, Дж.Вейзом в 1980 -1990-х годах. В своих модельных представлениях о реальности постмодернизм, по оценке В.Лейча, «создает формы порядка как беспорядка». В зеркале постмодерна мир, как отметил Ф.Джеймисон, «становится одновременно фактическим, хаотичным и разнородным». Такая установка является концептуальным оформлением, результатом рефлексивного осмысления глубинных ориентаций культуры постмодерна, который программно показал практически все свои компоненты: устройство, политику, науку, философию, все виды искусства, состав повседневности, стиль мышления, коммуникационные стратегии - то есть, «сам стиль жизни» (Х.Фостер)²³.

²³ Великие мыслители Запада / Под ред. Я. Мак-Грилла. М., Крон-пресс. 1999. – 656 с.

Постмодернистское состояние становится характерным и в молодежной культуре и подростковой поведенческой субкультуре (Б.Смарт). Исследования Р.Гелдера, С.Форатона показали, что постмодернистское состояние характеризует сегодня этнографию, историю, социологию.

Основным признаком для исследователей в интерпретации мира является отказ от идеи целостности, иерархической структуры, центрированности и гармоничной упорядоченности мира: «Мы живем без специальных разметок и указанных координат в мириадах затерянных событий» (М. Фуко). В отличие от классической традиции с определенной презумпцией онтологической гарантированности смысла, постмодернизм констатирует, что «мир смысла имеет проблематичный статус» (Ж.Делез) или же по Фуко «мы находимся в мире, где становится все больше информации и все меньше смысла».

«Роль искусства в таком мире также имеет характер неопределенности, хотя и сохраняет свою развивающую функцию» (Ж.Бодрийар)²⁴. Исходя из приведённых выше воззрений и рассуждений, складывается понимание визуальной метафоры.

Визуальная метафора - это перенос качеств или свойств одного предмета, явления или грани бытия на другой, образованная на сочетании различных качеств ощущения: зрительного, слухового и, реже, тактильного, основанная, в первую очередь, на расширении сенсорной чувствительности личности и воплощение ее результатов в виде языковых универсалий. Визуальная метафора фиксирует специфические явления сознания, расширяет понимание и интерпретацию текста, а с другой стороны - добавляет иной ракурс в изучение глубинных экзистенциальных начал человеческого существования и позволяет пополнить знания о диалогических возможностях бытия культуры.

²⁴ Великие мыслители Запада / Под ред. Я. Мак-Грилла. М., Крон-пресс. 1999. – 656 с.

Метаморфозы зрительного представления на протяжении многих веков, сохранили актуальность и значимость визуальных образов для современного общества. Наряду с расширением чувственности личности возникает проблема восстановления органичности и целостности восприятия, подлинности и духовной непосредственной связи Человека с Миром.

Пространство культуры третьего тысячелетия многогранно. Объединяющий аспект, как один из значительных в современной культуре, обеспечивает включенность человека в духовный Универсум. Визуальные образы коммуникативной культуры открывают пространство новых поисков и смыслов, расширяют поле научных исследований. «Большой визуальный поворот» в повседневных коммуникациях состоит не только в расширении информационного потока, но и в интернационализации его поля»²⁵.

В работах Р. Барта, Ж. Деррида, Ж. Лакана, Г. Дебора, Т. Дж. Митчелла, К. Силвермана, Ж. Бодрийера, Г. Поллока отмечается доминирующая роль визуальных средств коммуникаций. По мнению Ги Дебора, «современное общество – это «общество спектакля», которое «не является зрелищным случайно или поверхностно – в самой своей основе оно является зрительским», где присутствует тотальное засилье образов, которые можно понимать и истолковывать в условиях их нового функционирования в качестве полноправных товаров»²⁶. В условиях глобализации современного общества огромное значение играет язык виртуальных образов, мобильность трансляции, доступность, информационная ёмкость, простота и эффективность коммуникации.

Однако проблема заключается в том, что универсального метода или подхода к анализу визуальных образов нет, исследователи отмечают «ограниченность нашей способности говорить об образах современного мира, принципиально медийных, сверхскоростных и ускользающих»²⁷.

²⁵ Донцов А.И., Дроздова А.В. Визуальное воздействие интернет-рекламы на молодежную субкультуру // Национальный психологический журнал: науч. издание. 2013. № 2(10). С. 25–31.

²⁶ Дебор Г. Общество спектакля. М., Логос. 2000. - 23с.

²⁷ Аронсон О. Коммуникативный образ (Кино. Литература. Философия). М., Новое литературное обозрение. 2007. - 39 с.

Известный исследователь визуального Д. Крэри считает, что «повышенный интерес к визуальному говорит только о том, что момент упущен, - мы всегда опаздываем с определением дисциплины, если ее предметом является взгляд»²⁸.

Изучение визуальности базируется на исследовании медийных образов, сопровождающих повседневную жизнь человека. Массовое тиражирование визуальных образов, общение при помощи визуальных образов замещает обмен речевыми единицами текста, экономит речевые усилия и позволяет мгновенно зафиксировать повседневное. Сегодня зачастую визуальный ряд выполняет функцию рассказчика, дополняя и заменяя текст. Проза жизни, обыденность отношений и общения визуально фиксируется в сообщениях.

Как отмечают исследователи²⁹ речевой практики сетевых сообществ, в социальных сетях пользователями продвигается несколько базовых идей: «моя мобильность», «моя креативность», «моя успешность», представляющих собой непрерывный процесс самоидентификации через рассказ. В электронной реальности люди создают сообщества, как правило, по внутреннему цензу и мировоззрению. Посредством визуальных образов транслируются иерархия ценностей и социальных ролей. Интернет среда сформировала область нескончаемых идентификаций, где человек в образе воображаемого двойника, созданном в соответствии с экранным образом, заданным модой, рекламой, коммуницирует упрощённо при помощи «смайликов», «иконок». Сегодня наблюдается расцвет микронарративов – рассказов о себе при помощи визуальных образов. Общение в социальных сетях сопровождается своеобразной иконограммой или новостной «картинкой». Следуя модным веяниям, пользователи Интернета, считают важным фиксировать каждый свой шаг, хобби, всё то, что они видят, слушают, читают. Для того чтобы быть в курсе всего происходящего, достаточно просматривать изобразительный ряд.

²⁸ Петровская Е.В. Теория образа. М., РГГУ. 2012. - 15с.

²⁹Зверева Г.И. Самоидентификация в социальных медиа. [Электронный ресурс]. // URL: <http://postnauka.ru/video/19518>

По мнению Р. Барта, визуализация становится «информацией-попутчицей» и, зачастую, компенсирует малозначительность освещаемого события. Простота, доступность, экономичность и мобильность передачи визуальных сообщений, даже не требует сопровождения и пояснения текстом.

Виртуальная коммуникация практически полностью заменила реальное общение, особенно в молодёжной среде. Почему же обычное общение становится не нужным, отходя на второй план? Большинство пользователей Интернета привлекает полная анонимность, отсутствие визуального контакта. Как уже упоминалось в первой главе, в виртуальном пространстве человек может создать себе новую жизнь, полностью основанную на его желаниях и потребностях, не желая раскрывать себя, а новая жизнь, в большинстве случаев, подразумевает и новый образ. Образ происходит от английского слова *image*, что означает слепок, умственное представление конкретного лица, содержательная сторона его характера³⁰.

Другими словами, образ – это то, как мы выглядим в глазах других. **Образ** – это некая форма отражения объекта в сознании человека³¹ или, другими словами, картинка в голове, но «картинка» не в буквальном смысле, а «как будто картинка». У человека возникает некое изображение, являющееся аналогом сцены из реального мира³², т.е. получается, что человек, создавая или представляя себе некий образ, сначала как бы «прорисовывает» его себе в голове. Это происходит благодаря таким категориям, как восприятие, память и воображение³³. Главный источник любого образа – это зрительное впечатление, хотя отбор внешней информации производится субъектом и на основе других критериев³⁴.

³⁰ Внешний вид и имидж [Электронный ресурс]. <http://etiquetterules.ru>.

³¹ Философский энциклопедический словарь (ФЭС) / редкол.: С. С. Аверинцев, Э. А. Араб-Оглы, Л. Ф. Ильичев и др. 2-е изд. М., Сов. энциклопедия. 1989. – 815 с.

³² Большой толковый психологический словарь (БТПС) / Ребер Артур. Т.1 (А - О): пер. с англ. - М., Вече, АСТ. 2000. – 592 с.

³³ Арутюнова Н.Д. Образ (опыт концептуального анализа) // Референция и проблемы текстообразования. М., Наука. 1988. С. 117-129.

³⁴ Морозов М.Н. Творческая активность сознания. Методологический анализ естественно-научных аспектов. Киев: Вища школа. 1976. - 53с.

Соответственно можно говорить о том, что образ связан с сознанием и представляет собой некую психологическую единицу, которая позволяет вызвать чувственное представление о собеседнике. Личное мнение складывается непосредственно от познавательного опыта каждого отдельного человека, от его отношения к положению вещей во времени и пространстве³⁵.

Более того, благодаря образу происходит удовлетворение собственных прихотей, лежащих в основе первичных желаний. Можно предположить, что он имеет аналогию с Юнговским понятием архетипической фигуры бессознательного – персоны, так как в виртуальном мире пользователь бессознательно примеряет на себя ту или иную маску, которая способствует его адаптации в данной среде. Происходит подобное от того, что внутреннее состояние порой значительно отличается от представления об «идеальном человеке», сформированного в подсознании окружающих³⁶.

В киберпространстве вырисовывается «противоположный внутренний мир» данного пользователя, его иллюзии и мировосприятие. Зачастую выбранная маска не только подменяет истинный образ индивида, но и изменяет его мироощущение. Это происходит оттого, что коммуникант полностью вживается в сформированный образ, который вытесняет его прежний, реальный. Однако вне виртуального пространства образ невозможно ни воплотить, ни познать, так как он детище киберпространства. Так что же такое образ? **Образ в виртуальной среде** – это впечатление, которое пользователь создает в глазах других. Это картинка, которая создается в восприятии окружающих о виртуальном собеседнике. Это своеобразная визитная карточка пользователя, создаваемая с помощью таких средств, как персонификация (ники, аватары, юзерипики, игра цвета и шрифта и т.д.) и деперсонификация (стиль общения, язык). Визуальный образ значимая часть виртуального пространства, оказывающая немалое влияние на окружающих. Это то, что демонстрируют, выставляя напоказ.

³⁵ Степанова А.В. Интертекстуальная природа образа и образности (на материале образных сравнительных конструкций английской и американской литературы 19 и 20 вв.): автореф. дис. ... канд. филол. наук. Саратов. 2006. - 21с.

³⁶ Дарэл Шарп Типы личности. Юнговская типологическая модель. Спб., Б.С.К. 1996. – 216 с.

Поэтому правильный подход к формированию собственного образа является залогом успеха коммуникации. Следует с особым вниманием относиться к внешнему виду, интонации, способу общения и т.д.

Образ персонажа - это одна из важнейших деталей визуализации, присутствующая, почти, в любой виртуальной ролевой игре независимо от фендома³⁷. С самого первого этапа - заполнения анкеты, игрока просят обозначить, каким он себе представляет данного персонажа, и, в том числе, прикрепить фото. Несмотря на то, что на этом этапе можно представить внешность персонажа - это самое обсуждаемое и спорное. Требования администратора и игрока, вопрос свободных и занятых внешностей является актуальным в анкете. Ни один другой аспект анкеты (от имени до биографии и характера) не отстаивался так ревностно, как визуальная картинка, характеризующая героя. Даже тому, кто впервые столкнулся с виртуальной ролевой, трудно будет не заметить, какое весомое место, пусть даже безотчётно, игроки отводят своей «внешности». С одной стороны, это неудивительно, поскольку далее в процессе игры сталкиваются с визуализацией, в виде фото, видео или гиф-анимаций, прикреплённых к определённому посту. С другой стороны, почему, именно, «визуализация» имеет такое значение в ролевых играх?

В связи со спецификой виртуального общения и среды, где оно протекает, необходимо привлечь внимание коммуникантов, представить себя так, чтобы быть интересным, именно поэтому здесь необходим образ.

Визуальный образ достаточно громоздкое понятие, включающее в себя:

- **внешний образ** - это ники, аватары, юзерпики, т.е. все то, что может рассказать о пользователе, прежде чем он начнет общаться, еще их называют визуальными «эдитами»;
- **мимический образ** - это смайлики, анимашки, игра шрифта и цвета – графические «эдиты» .

³⁷Фендом (англ. fandom, букв. фанатство) — неформальное (как правило) субкультурное сообщество, участники которого объединены единым интересом, связанным с произведениями искусства — пристрастием к определённому фильму, книге, сериалу и т. д.

В Интернете невозможно видеть лица собеседника, а соответственно и его мимику, и взгляд, а это то, что в первую очередь, характеризует душевные качества человека. Графические «эдиты» существенно облегчают виртуальное общение, по ним легко считывается настроение и желания коммуникантов. Вербальный образ - это манера говорить, стиль и обороты речи, которые употребляет коммуникант, словарный запас, чем он богаче, тем проще находить общий язык, воздействовать на собеседника.

Ментальный образ - это социальные стереотипы пользователя, его мировоззрение, принципы, этические установки. Он включает в себе: коммуникативный (желание и умение общаться, знание и владение навыками этикета) и нравственный (что вы говорите и, что реально делаете).

Фоновый образ складывается из информации о пользователе, полученной из источников дальних и близких³⁸.

Дальние - это сведения извне: с сайтов, блогов, СМИ, по «сарафанному радио» и других источников, которые не только дополняют образ содержанием, но и оказывают влияние на его восприятие окружающими.

Близкие - это источники непосредственного общения коммуникантов, несущие определенную информацию. Получается, что визуальный образ формируется не только пользователем, но и его окружением. Он либо помогает развить и укрепить межличностные отношения, либо тормозит развитие. Количество созданных образов должно соответствовать, задействованным в общении. Иногда встречается, что образов больше, чем собеседников, т.е. один коммуникант может создавать несколько образов для контактов с разными людьми. Выбирая себе круг общения, подбираются образ (образы) и типы поведения в зависимости от разного рода факторов: ситуации, времени, места, контекста, социальной среды и т.д. Таким образом, виртуальная коммуникация, как и ролевая игра, может происходить только через выбранный или созданный визуальный образ, который реализуется благодаря двум особенностям: карнавальной персонификации и деперсонификации.

³⁸Егорова В.И. «Образ в виртуальной среде» // Журнал «Фундаментальные исследования» № 9-4/2012. С. 956-960.

Карнавальная персонификация подразумевает человеческие качества или отвлечённые понятия в образе человека и делится на два подвида: «Я – виртуальный» и «Виртуальные друзья/недрузи». Они образуются под воздействием такого понятия, как маскарадные «эдиты», и дополняются обязательными атрибутами виртуальной среды. К ним относятся ники, аватарки, юзерпики, смайлики, анимашки и т.д. В виртуальной среде деперсонификация проявляется в своей ультра форме, так как никто не знает настоящего имени собеседника, лица скрыты под маской, аватаркой. Человек живёт в сети по принципу «неважно кто ты, главное, что ты говоришь и делаешь».

Рассматривая понятие деперсонификации, можно пронаблюдать, что она, как и персонификация, проявляется двумя способами:

- коммуникант, несмотря на все имеющиеся полномочия, через действия реализует функцию деперсонификации;

- при общении в виртуальной реальности, как уже упоминалось выше, нет никаких препятствий, так как нет возможностей для визуального контакта, полное обезличивание, а значит деперсонификация. Она оформляется благодаря языку и может проявляться лексически, морфологически и синтаксически. Например, модный стиль общения - ПТУ-стайл, ставший символом принадлежности к контркультуре, т.е. можно предположить, что те, кто прибегают к этому стилю, недовольны своим положением дел в реальности, но имеющие возможность об этом сказать открыто. Именно поэтому, виртуальность становится для них своеобразным «островком спасения», где они, под различными масками выплескивают свои чувства и эмоции (например, "канечно", "привед", "афтор жжет", "што" и др.).

Несмотря на безграничность и открытость, Интернет представляет довольно замкнутую систему, а ее пользователи - устойчивую социальную группу и жаргон в их общении закономерен. Как у всякой замкнутой группы лиц, у коммуникантов он особый, связанный с компьютером (мышь, клавиша, коннектиться, висеть, абгрейд). Если рассматривать словообразование, то в виртуальной среде оно представлено огромным количеством новых слов,

заимствований из других языков, аббревиатур, сокращений и т.д. Именно молодежь быстро реагирует на все те новшества, которые происходят в языке Интернета, а самое главное – запоминает их. Кроме того, благодаря тому, как коммуникант пишет (не берем во внимание различного рода опечатки из-за скорости письма), можно судить об уровне образованности партнера и себе-седника. Как упоминалось выше, всё-таки главная роль в формировании лю-бого образа, в том числе и виртуального, отводится зрительному представлению. Получается, что при восприятии образа сначала «срабатывает» карнавальная персонификация, так как расставляются акценты на яркие, запоминающиеся ники, аватары, использующиеся смайлики, т.е. карнавные эдиты, а уже потом на то, как общается собеседник, какой стиль и лексику выбирает, умеет ли заинтересовывать.

Таким образом, можно предположить, что персонификация производит эффект привлечения внимания к образу, а деперсонификация уже закрепляет его в сознании и определяет желание/нежелание общения с данным образом.

Обобщая все вышесказанное, приходим к выводу, что визуальный образ – это воспроизведение в сознании коммуниканта некой иллюзорной действительности или личности, благодаря карнальной персонификации и деперсонификации. Двуплановость изображения создаётся маскарадными «эдитами, средствами языка и основывается на обозначении одного предмета через другой, вызывая устойчивые ассоциации.

Вследствие карнальной персонификации и деперсонификации, высказывающий стремится точно репрезентировать состояние своих знаний без преувеличения, чтобы продемонстрировать истинную степень уверенности говорящего в той или иной представленной пропозициональной информации.

Резюмируем, **образ** - это обширнейшее понятие, включающее в себя внешний, мимический, вербальный, фоновый и ментальный образы. В современных масс-медиа визуальные средства и образы представления информации, благодаря компактности и чувственной убедительности, признаются

лучшими. Одна из центральных проблем виртуального общения сводится к установлению связи между миром компьютерных игр и реальным миром. В предыдущих теориях визуальной культуры предметом обсуждения была репрезентация. Однако в компьютерных играх репрезентация не отражает полный спектр анализа игры. Споры о репрезентации в основном сосредоточены на том, являются ли визуальные образы честным, подражательным отражением реальности, предлагающим непосредственную правду относительно мира, или наоборот, являются ли отдельной, сконструированной средой, стоящей особняком от мира, в отдельной семантической области. Развитие личности, общества и цивилизации зависит от многих факторов, однако бесспорным остается одно: компьютерная игра, с активным использованием визуальных образов, заняла значительную нишу, которая будет увеличиваться, что и должно стать предметом дальнейших исследований. Визуальная культура является одной из составляющих общей культуры и направлением своего развития определяет духовное состояние личностного универсума человека. В современной научной мысли наблюдается рост интереса к процессам визуализации, которые имеют экспансивный характер по отношению к вербальным формам фиксации и передачи информации. Человек получает информацию всеми доступными для него каналами, но наибольшее количество - с помощью зрения.

Из всего вышеизложенного можно заключить следующее, в центре информационного поля и общественного внимания оказывается образ – альтернатива актуального и виртуального, с исчезающими чёткими границами между символическими и материальными артефактами. Сегодня визуализировано многое из того, что ранее было табуировано, произошло расширение социальной зоны. Таким образом, визуальный образ стал неотъемлемой и значимой частью киберпространства. Однако из сферы публичной репрезентации исключается всё невидимое, некрасивое, старое, отсталое, болезненное, противоестественное и т. п. Современные способы коммуникации формируют общий опыт медиапотребления: моделируются тип-

овые ситуации, апробируются для зрителя (потребителя) новые роли и варианты поведения, проверяется степень их успешности и допустимости. Создавая визуальные образы в Интернет среде, человек моделирует новую жизнь, раскрывая свой потенциал, невостребованный в реальности. Тем самым компенсирует недостаток общения по интересам. Именно поэтому современная социология, психология общения рассматривает визуальную коммуникацию как наиболее важную в жизнедеятельности человека и значение визуального в обществе трудно переоценить.

ГЛАВА 2. РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

2.1. Особенности ролевой субкультуры

Подробно разобрав понятие «игра», все его составляющие, сущность и значимость игровой культуры для общества во всех возрастных категориях, а также рассмотрев влияние визуального образа, перейдем к понятию «ролевая игра», так как именно оно лежит в основе субкультуры ролевиков. Датой рождения российского **Ролевого Движения** официально считается 1990 год, когда клубами любителей фантастики была проведена первая выездная ролевая игра по «Властелину Колец» на реке Мане. Несмотря на возраст субкультуры, её можно назвать вполне сформировавшейся, активно развивающейся, отчётливо заявившей о себе, внедрившейся в социокультурное пространство, но нельзя сказать, что данная субкультура достаточно изучена. Термин «ролевая игра» трактуется по-разному, в зависимости от сферы применения, социологии, педагогики, психологии, философии и т.п.

Ролевая игра - это игра высокого уровня, имитация какой-либо деятельности или поведения.

Сами ролевики трактуют «ролевую игру» как вид драматической деятельности, где «участники действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения».

Ролевые игры очень быстро распространились по миру в 80-х годах, как один из способов проведения досуга и образовали свою собственную молодёжную субкультуру. С 1990 года этот вид отдыха стал приобретать массовый характер и до сих пор делает безуспешные попытки выдать себя за один из серьезных и профессиональных видов деятельности. Ролевая игра на основе исторического, литературного, кинематографического или заимствованного из компьютерной игры сюжета, моделирует неведомый мир. Рассмотрим некоторые виды ролевых игр.

Виртуальные ролевые игры (ВРИ) проводятся в интернет-пространстве, осуществляются посредством обмена репликами игроков в сетевых дневниках и блогах.

Настольные игры сопровождаются специально разработанными игровыми картами, использование которых, по заранее оговорённым правилам, создаёт собственно игру.

Павильонные игры – это игры закрытых помещений (комнат, квартир, офисов и проч.). Протекает данная деятельность обычно несколько часов и охватывает от 10 до 30 человек.

Полигонные (полевые) игры, выносятся за пределы городов (лес, туристическая база, детский оздоровительный лагерь); охватывают от 20 до 2000 человек, длятся от 2 до 5 дней.

Городские игры задействуют пространство города. Длятся в среднем от 1 до 28 дней, состав участников от 10 до 100 человек. Они максимально совмещены с повседневной жизнью игроков³⁹.

В разных частях страны, ежегодно, проводится несколько десятков крупных (число участников от 100 человек) полигонных ролевых игр и сотни менее масштабных. Ролевики довольно закрытая субкультура, пропуском в неё служит рекомендация представителей данной культуры. Ролевые игры определяют стиль мышления, образ жизни и имеют собственную систему ценностей, обычаи и нормы, обладают своеобразной эстетикой, собственной системой знаков и символов, языком и т.д. Сущностные черты ролевых игр – простота и демократизм. Ролевые игры – довольно разнообразны, и поэтому могут выполнять много функций.

Первая функция - та, ради, которой создавались ролевые игры первоначально - **рекреативная** функция. Ролевая игра не требует практически никаких материальных затрат и навыков, поэтому доступна каждому, кто обладает минимальным воображением. Она дает возможность, на время, побыть кем-то другим и отдохнуть от повседневной скуки.

³⁹ Ролевые игры живого действия. Основные понятия. [Электронный ресурс] // <http://www.rpg.ru/newb>

Вторая функция – социализация. Играющий в ролевые игры, быстрее интегрируется в молодежную культуру в целом. Кроме того, непосредственно в игре человек «репетирует» свои социальные навыки, которые он, возможно, применит в жизни.

Проблема одиночества и замкнутости людей в современном мире носит массовый характер, поэтому **коммуникативная функция** имеет не менее существенное значение. Ролевые игры распространены по всему миру и включают в себя множество участников, которые активно общаются друг с другом. Также существуют ролевые игры на природе, где любой человек может найти друзей и пообщаться со сверстниками не только виртуально. Первые ролевые игры были довольно примитивными, т.е. с плохо проработанным «миром» и сводились, в основном, к простому заменителю компьютера. В современных играх разработаны сложные математические модели игры, поэтому для того, чтобы создать достаточно проработанный «мир», необходимо обладать не только воображением, но и многими знаниями. Например, для того, чтобы представить мир 2030 г., необходимо ориентироваться в геополитике, экономике, географии и многих других науках. Часто необходимо знание социологии для создания адекватного «миру» общественного устройства. Т.е. у человека появляется стимул не только получать эти знания, но и применять их, что намного эффективней. Кроме того, ролевые игры оказывают большое влияние на физическое развитие молодежи. Все это позволяет говорить о **развивающей функции** ролевых игр и самовыражении индивида. Некоторые «самовыражаются», придумывая сюжеты, другие – играя роли, делая арбалеты и сооружая различные аксесуары для игры. В любом случае, если какое-то дело получается хорошо, человек может получить признание своих сверстников, что очень важно для формирования личности.

По способу участия в играх, в ролевой среде, выделяются две группы, различные по величине: малочисленных мастеров (организаторов игр) и многочисленных игроков, воплощающих планы мастеров. Если же брать за

основу подход к игре, то в ролевой среде выделяются: «театральщики» (демонстрирующие внешнюю атрибутику моделируемого мира) и «функционеры» (строящие сюжет игры на воспроизведении социального, экономического, политического аспектов фантазийных или реальных исторических эпох, уделяющие много внимания взаимоотношениям игровых персонажей). Таким образом, ролевые игры, претворяя в жизнь свои основные функции: воспитательную, обучающую, ориентирующую, мотивационно побудительную и компенсаторную, тем самым, выполняют **консолидирующую**, цементирующую социум функцию.

Поскольку игры остаются, в большей степени, средством развлечения и эта функция становится доминирующей, особенно в наше сложное, напряжённое время, людям нужна разрядка. Объединение в сообщества, помогает через игру, иллюзорный, вымышленный мир преодолевать повседневные трудности, наполняя жизнь недостающей остротой эмоций. Ролевые игры как симулятор реальности с каждым годом расширяют границы и вовлекают всё большее количество участников. Несмотря на то, что ролевые игры являются важным каналом коммуникации, коммуникативным пространством, данный феномен недостаточно изучен. Это приводит к появлению в массовом сознании неверного представления о ролевых играх как о маргинальной культуре и негативному отношению к ним в обществе. Поэтому ролевые игры нуждаются в более тщательном исследовании для их популяризации. Лидеры движения клубов ролевых игр рассуждают примерно так: «Мы предлагаем выход... создание нового движения, развивающее и доносящее общечеловеческие высокие идеи. Почему движение? Потому, что общечеловеческие ценности не появляются «ниоткуда», их надо воспитывать.

Мы предлагаем работу не только с ролевыми, но и с различными слоями общества. Наша цель — изменить отношение людей друг к другу и к природе...». В рамках ролевого движения ведутся острые дискуссии на тему

дальнейшего развития ролевых игр и самого сообщества. Так, носителями субкультуры высказываются мнения, что **ролевые игры** - это:

- 1) искусство, а не основание субкультуры, по аналогии с тем, что художники не являются субкультурой;
- 2) индивидуальная «духовная практика»;
- 3) возможность реализовать на практике методологические теории (Казанский игротехнический семинар, опирающийся на идеи Г.П. Щедровицкого);
- 4) способ конструирования будущего;
- 5) возможность понять, подходит ли человеку какая-либо социальная роль, и способ «проиграть» различные жизненные ситуации, чтобы уметь справляться с ними в реальной жизни;
- 6) одна из разновидностей досуга.

В различных дискуссиях преобладает точка зрения, что ролевые игры - ядро субкультуры, позволяющее ее носителям поддерживать свою идентичность.

Субкультура ролевого движения, активно развивающаяся на протяжении 20-ти лет, несомненно, стала неотъемлемой частью неформальной молодежной культурной сцены нашей страны, отвечая интересам современной молодежи. Политические и социальные изменения, происходящие на протяжении последних двух десятилетий, обусловили ситуацию раздробленности культуры. Так что на данный момент, на постсоветском культурном пространстве, вопросы культурных объединений актуальны для России. Сильнее всего такая нестабильность отражается на молодежи, которая в свою очередь ретранслирует всю культурную раздробленность в общество, вызывая «моральные паники» и дискурс «проблемности молодежи».

В России сложилась ситуация благоприятная для более глубокого исследования субкультур. Ролевые игры являются молодежным движением, так как включает в себя в основном людей от 14 до 25 лет.

Это как раз тот возраст, когда человек ищет себя в жизни, и здесь ролевые игры могут помочь примерить разные социальные роли на себя и посмотреть, кем человеку хочется быть. Ролевое движение в России, с каждым годом, набирает обороты, расширяясь территориально и возрастая количественно. Доказательством данного тезиса может выступить увеличение количества заявок на участие в различных фестивалях «ролеви́ков»: на Казанском фестивале фантастики и ролевых игр, где в еще в 1998 году количество заявок не превышало 600, в 2002-ом число участников перевалило за две тысячи и с каждым годом число участников и количество мероприятий неизменно растёт. В 2015 году «Зиланткон» отпраздновал свой четверть вековой юбилей и уже намечены планы вплоть до 2017 года, когда тематику фестиваля посвятят 100-летию Октябрьской революции. Организаторы фестиваля уделяют большое внимание современной культуре, следят за трендами и интересами подрастающего поколения, поэтому все мероприятия удовлетворяют запросам и желаниям участников⁴⁰. Это свидетельствует о том, что ролевая игра - это весьма эффективный способ просветительской, познавательной деятельности и социализации.

Рассмотрев разные подходы к понятию «ролевая игра», проанализировав её особенности и функции, нельзя не отметить совпадения с классической игровой деятельностью. Однако в процессе ролевой игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего человек получает удовольствие, которое приводит к некой зависимости. После того как, один или несколько раз, поучаствуешь в ролевой игре, возникает понимание, что выбранный герой и, придуманный по сценарию, мир, позволяют удовлетворить те потребности, которые не удовлетворены в реальной жизни.

Чем чаще человек играет, тем сильнее он начинает ощущать контраст «я реальный» и «я сценарный», что еще больше притягивает его к ролевой игре, отстраняя от действительности.

⁴⁰ Зиланткон-2014 [Электронный ресурс] // <http://includevmk.tumblr.com/post/102177617204/%D0%B7%D0%B8%D0%BB%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%BA%D0%BE%D0%BD-2014>

Реализация себя как личности и компенсация жизненных проблем, происходит у ролеви́ков в игровой деятельности, что влечет за собой ряд серьезных проблем, как в формировании и развитии самосознания, самооценки, так и высших сфер структуры личности. Поскольку вопрос о влиянии ролевых игр на человека требует дополнительных научных исследований, работа по изучению этой актуальной темы будет продолжаться. Однако можно констатировать тот факт, что ролевые игры имеют специфику, основанную на потребности людей реализовывать, неудовлетворённые в реальной жизни, возможности. Ролевики приобретают определённый социальный опыт, проигрывая жизненно важные ситуации, которые в действительности помогают пережить всякого рода проблемы. Это и привлекает людей разного возраста, с различным уровнем образования и материальной обеспеченностью в среду ролеви́ков. Рассмотрев разные подходы к понятию «ролевая игра», проанализировав её особенности и функции, нельзя не отметить совпадения с классической игровой деятельностью. Однако в процессе ролевой игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего человек получает удовольствие, которое приводит к некой зависимости. После того как, один или несколько раз, поучаствуешь в ролевой игре, возникает понимание, что выбранный герой и, придуманный по сценарию, мир, позволяют удовлетворить те потребности, которые не удовлетворены в реальной жизни. Чем чаще человек играет, тем сильнее он начинает ощущать контраст «я реальный» и «я сценарный», что еще больше притягивает его к ролевой игре, отстраняя от действительности. Реализация себя как личности и компенсация жизненных проблем, происходит у ролеви́ков в игровой деятельности, что влечет за собой ряд серьезных проблем, как в формировании и развитии самосознания, самооценки, так и высших сфер структуры личности. Поскольку вопрос о влиянии ролевых игр на человека требует дополнительных научных исследований, работа по изучению этой актуальной темы будет продолжаться.

Однако можно констатировать тот факт, что ролевые игры имеют специфику, основанную на потребности людей реализовывать, неудовлетворённые в реальной жизни, возможности.

2.2. Специфика виртуальных ролевигов

Нашу жизнь уже невозможно представить без современных технологий и гаджетов (штука хорошая, позволяющая нам жить современными кочевниками, перемещаясь во времени и пространстве, сохраняя иллюзию полноценного присутствия в мире).

Интернет – единственная безопасная среда, в которой можно экспериментировать со своей идентичностью, создавая виртуальную личность. Можно изменить пол, проявить свои артистические способности, менять круг общения.

Социальные сети стали стилем жизни современного общества. Они позволяют завести огромное число друзей разного возраста и пола. На первый взгляд социальная сеть выглядит огромной неорганизованной толчеей, в которой непонятно, что вообще делать. Одни спорят о чём-то совершенно неизвестными персонажами, другие обмениваются фотографиями, куда-то друга приглашают, френдят, инвайтят, ретвитят, лайкают – суета и галдёж! Однако система всё-таки прослеживается. Коммуницируют друзья, меломаны, кинолюбители и, конечно же, ролевики, которым посвящено исследование. Молодежь, как наиболее активная и любознательная аудитория, часто первыми знакомится с новыми технологиями, такими как Интернет, опережая в технической образованности родителей. Тем самым, повышая уровень эрудиции и оттачивая навыки общения. Впрочем, отсутствие жизненного опыта, как правило, повышает риск столкнуться с онлайн-угрозами: онлайн-насилие, мошенничество, порнография, получение личной информации с целью преступного использования.

Центр любой социальной сети – это страница конкретного человека, например, ваша - туда попадают люди, которые вам интересны. Появление Интернета вывело ролевые игры на новый уровень. В данный момент существует несколько десятков популярных ролевых систем, как платных, так и бесплатных.

Ролевые игры требуют достаточно большого количества информации, Интернет используется для обмена сообщениями между игроками. Придумав «мир», сочинив сценарий или создав персонажа, человек отправляет его на сайт для обсуждения. Другие игроки могут использовать данные примеры для своих игр. О популярности таких сайтов говорит то, что только в Рунете на запрос ролевые игры поисковая система «Яндекс» выдает около 1500 сайтов. Интернет породил такой феномен, как онлайн ролевые игры, в которых одновременно может участвовать более десяти тысяч человек со всего мира. Используются также другие виды получения информации, в основном, это книги и фильмы. Участники ролевого движения оказывают влияние на популярность того или иного фильма среди молодежи в целом. Во-первых, потому, что следят за выходом фильма, во-вторых, как уже упоминалось, активно общаются в сети.

Для анализа специфики виртуальных ролевигов, необходимо принимать во внимание природу Интернет пространства, а не только его содержимое. Непосредственная коммуникация обладает диалогической природой, спонтанностью проявлений, направлена, прежде всего, на передачу информации, а не на ее фиксацию. В качестве примеров можно привести:

- 1) специальный язык, терминологию и символизм, который непонятен «непосвященным»;
- 2) массив недокументированных знаний, передаваемых непосредственно друг другу участниками субкультуры, например, определенные нормы, поддерживающие обособленность группы, которые включают свои «можно» и «нельзя», традиции поведения внутри группы и извне.

Центральная практика виртуальных игр выступает оптимальной разновидностью исследования, обладая признаками возобновления: каждая игра это в своем роде добровольное воссоздание «традиционных» методик ее подготовки и привнесение в нее новых, пробных элементов:

- 1) воспроизводство правил и ресурсов, характерных для определенного времени и пространства;

2) «отпечатки» социальной практики и авторов – представление о собственных и чужих социальных возможностях, за счет которых и происходит воспроизводство практик.

По сценарию виртуальные ролевые игры делятся на два типа:

- с распределением обязанностей;
- с распределением ролей.

Разница между ними в том, что в первом случае, игроки заранее распределяют свои действия. Кто в кого должен влюбиться, ненавидеть, когда и как расправиться, когда впервые поцеловать и т.п.

Все детали, имеющие значение, проговариваются до начала игры. Каждый персонаж оповещается и следует своей роли.

Плюсы такой игры - персонаж очень редко оказывается в неудобном положении. Он чётко знает каждый последующий шаг, последствия действий. Эта прозрачность импонирует и ему самому, и его партнёрам. Заранее оговаривается, положительный персонаж, отрицательный, или эпизодический. Эти детали намного упрощают адаптацию к роли и зачастую способствуют тому, что человек может сыграть нечто совершенно ему не свойственное.

Минусы - появляется разночтение в видении игры. Сценарий иногда не получается воплотить, да и у игрока, зачастую, в какой-то момент пропадает азарт, поскольку уже точно известно развитие событий.

Во втором варианте, человек сам решает, что ему играть, как и когда. Главенство зависит только от самого ролевика, его опыта и проникновения собственным персонажем. Такие ролевые игры максимально приближены к реальности. Плюс в том, что у игрока имеется постоянный азарт и не так заметно действие эффекта "Мэри Сью" ("Марти Стю").

Мэри Сью (англ. Mary Sue) или Марти Стю (англ. Marty Stu) - принятое в англоязычной среде (с недавних пор - и в русскоязычной) обозначение персонажа (в зависимости от пола), которого автор наделил гипертрофированными способностями.

Автор произведения, как правило, ассоциирует себя со своей «Мэри Сью». Создание таких персонажей обычно считается плохим тоном. Появляются таковые чаще всего в фанфиках и в настольных ролевых играх. Данное понятие в 1973 году ввела автор фанфиков по «Звёздному пути» Паула Смит написала пародию на некоторых собратьев по перу.

В пародии фигурировал новый персонаж - роскошная голубоглазая блондинка по имени Мэри Сью. Мэри Сью сексуальней всех на свете, Мэри Сью — технологический гений, рядом с ней Шварценеггер выглядит хлипким парнишкой с плохой координацией - и, конечно, Мэри Сью спасает весь экипаж корабля, а заодно и человечество от страшной катастрофы. В этой пародии Смит удивительно верно подметила наиболее распространенную манеру письма многих авторов фанфиков: внесение в текст «идеального себя» и использование фанфика только затем, чтобы проявить на бумаге свои высочайшие, но никем не замеченные, личные качества. Имя героини стало нарицательным⁴¹. Минусы в том, что возможна остановка после какой-либо непредусмотренной заминки, необходима чёткая иерархия, или строгие правила, контролирующие действия игроков. Такие игры распространены именно в социальных сетях.

В смешанных вариантах смысл ролевой игры в целом сводится к ресурсам досуга и обучения, расширяя диапазон социальных ролей и реакций, недоступных в повседневном общении. Сама игра чаще всего определяется как часть всеохватной природы феномена игры и ролей в общественной практике, строится на основе понимания общественных процессов как сценарного диапазона. Виртуальные ролевики отчуждены от собственного времени, где, наряду с желанием действовать, мыслить и страдать, ощущают свою необязательность и периферийность идущим общественным процессам. **Ролевая игра** - это связь собственного я и личных эмоций, с желаниями и переживаниями персонажа. Любой **образ «ролевой»** - это я в кривом зеркале.

⁴¹ Википедия. Мэри Сью[Электронный ресурс] // https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%8D%D1%80%D0%B8_%D0%A1%D1%8C%D1%8E

Можно стать красивым, сильным, сменить пол (в ролевом мире это явление называется кросполом), моделировать мир по своему желанию, и в него нет доступа тем, кого ты не хочешь пригласить. При удачном воплощении персонаж становится обаятельным, т.е. живым, притягательным, вызывающим именно те эмоции, которые, по мнению самого игрока, к нему должно испытывать окружение. Погружаясь в прописанную роль, где он – герой, которого уважают, с его мнением считаются, сильный, может, например, убить сотню врагов сразу. Он - супермен, для человека приятно входить в роль такого персонажа, так как в реальной жизни большинство людей не имеют возможности испытывать подобные ощущения.

В работах С. Хорунжего виртуальность объясняется как недостаток бытия, невыраженность. Возникают духовные симулякры, происходит визуализация сознания, размывание границ собственного «Я». Виртуальный мир не создает своих форм, а ограничивается манипуляцией с готовыми формами, а также их комбинированием и видоизменениями. Гипертрофия визуального мировосприятия приводит, по мнению С. Хорунжего, к появлению «виртуального человека», который пытается замкнуться в горизонте виртуальной реальности, вырабатывает специфические виртуальные стереотипы поведения. «В сфере компьютерных технологий и массовой культуры, культуры рок-музыки и клипа, мгновенно-дискретных, вспышек и эстетических блоков, постоянно меняется перцептивный аппарат человека, все перестраивается на виртуальность, входит в особый виртуальный режим»⁴². По мнению других исследователей, виртуальная реальность предполагает свободу человека в создании иллюзорности, гибкость, динамичность, она ориентирована на создание необходимого в данный момент жизненного мира переживаний, помогает человеку реализовать то, что нельзя осуществить в реальности, вернуться в прошлое, изменить его (виртуальная реальность инверсионная, имеет разорванную темпоральность).

⁴² Степанцева О.А. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе// Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. Межвузовский сборник научных трудов. СПб. ЛОИРО. 2007. С. 521-524.

Опыт такого проживания неизбежно влияет на жизнь человека вне виртуального мира.

Виртуальный человек, погружаясь в виртуальную реальность, овладевает ее специфическими свойствами - где отраженные процессы подчиняются человеку, возможны ускорения или замедления событий, возвращение, стоп-кадры. Виртуальная реальность дарит человеку потенции, все возможности бытия (человек может наделять себя нереальным в объективном мире способностям, многократно проживать жизни, иметь бессмертие)⁴³.

Когда игра проходит в реальной жизни, выразительными средствами становятся: голос, интонация, актёрская игра и те, казалось бы, незначительные детали, которые каждый игрок ищет для своего персонажа, пусть несвойственные для него, но характерные, именуемые привычкой (закручивание локона, гримаса, характерный жест рукой, нахмуренные, как-то поособому, брови). В виртуальном мире выразительным средством становится язык и в частности то, что в ролевом мире называется «пост».

«Пост» - наиболее удобное и часто используемое слово, означающее «сообщение». Грамотность поста приветствуется на всех форумах и происходит деление на две группы, **ролевые и простые**.

Ролевые - это посты, написанные в игровых темах (локациях) от 3-его лица. В них описываются действия, эмоции и мысли персонажа, окружающая обстановка.

Простые посты - это сообщения на любую тему, они пишутся без особых правил. В них можно обсуждать ролевую игру, или общаться на любые отстранённые темы. В виртуальных (форумных) ролевых играх все действия, диалоги и мысли персонажей описаны в постах, которые читают мастера игры (администраторы форума). Ими продумывается предыстория, создаются ситуации для развития сюжета.

⁴³ Ильин А.Н. Массовая культура и субкультуры современного общества: специфика соотношения // Общественные науки и современность. 2011. №4. С. 167-176.

Сессия игры – это пост игрока или мастера. Несмотря на огромные расстояния, разделяющие мастеров и игроков, разницу во времени, изменяющиеся условия, интересы, игровые партии могут длиться неделями, месяцами, годами, хотя зачастую, помимо игры общение не происходит - все это сказывается на заинтересованности и степени участия в игре. Разница часовых поясов, с одной стороны, позволяет игрокам продумывать свои ходы с большей тщательностью, а с другой, упускаются некоторые существенные моменты игры.

Виртуальные игры полностью прописываются, в отличие от настольных, которые ведутся устно. В вариантах игры без мастера сами игроки обозначают рамки и влияют на внешний мир, но не всегда осознают границы возможного.

Участники включают God Mode (режим бога), нарушая развитие сюжета, действуя наперекор пожеланиям остальных игроков, выходя за рамки разумного. В этом случае одна надежда на работу модераторов. Более того, виртуальные ролевики заполняют анкеты, при вступлении в игру. Так сказать, резюме персонажей. Имя, пол, возраст, внешность, характер и пр. Очень многие просят пробный ролевой пост.

Ролевики реального пространства часто пишут отзыв по играм. На самом деле, нельзя сказать, что ролевая субкультура задаёт какой-то один тон культурных предпочтений. Ролевую игру в том же самом Интернете можно найти, практически, по любому сериалу и популярному фильму.

Еще одна отличительная особенность виртуального общения ролевиков - это имена. Их зовут не Катя, Маша, Саша или Паша. У каждого есть псевдоним (ник) – Диего, Кетрин, Алсидес, Эсмеральда. В жизни они, конечно, остаются Машей, Пашей и так далее, а для партнёров по игре и для себя – Ессения, Мирабелла и никак иначе. Встречаются ролевики полностью погружённые в фэнтезийные и исторические межличностные отношения.

Они, всерьёз, переносят свои действия в реальную жизнь, могут вызвать на дуэль, за честь дамы сердца.

Хотелось бы ещё выделить такой феномен как «полуролевое общение». Иногда с него начинаются полноценные виртуальные ролевики, а иногда те, кто начинали как полноценные ролевики, приходят к такой форме по каким-либо обстоятельствам. Это уже абсолютно бессюжетная игра. Люди не перевоплощаются в кого-то. Они играют сами себя в виртуальном пространстве. У них может по-прежнему оставаться ник, какая-либо вымышленная обстановка, но уже отсутствует преломление характера, привычек и всё то, что составляет подлинную личность. Это жизнь на виртуальном уровне. Люди строят самые обычные межличностные отношения: работа, семья, дети и т.д. Часть жизни человека, таким образом, полностью перемещается в Интернет пространство. Происходит всё по средствам тех же постов, однако, не создаётся персонаж, за которого проживают, все действия ведут от собственного имени. Сами ролевые игры являются центральной внутренней практикой, благодаря которой эта субкультура существует.

Но сайты, посвященные непосредственно одной игре, имеют недолговременный срок службы, призванный в основном заинтересовать потенциального игрока, создать определенную атмосферу, информационно подготовить до игры и предоставить возможность высказаться – после.

Срок функциональности сайтов такого рода, может быть примерно около года, после чего его действие, либо приостанавливается, не обновляясь, либо ликвидируется создателями, вследствие чего нередко исчезают уникальные материалы: правила, вводные, отчеты с игры.

Комплексная междисциплинарная концептуализация понятия игры дает возможность эксплицировать феномен виртуальной компьютерной игры. Такой подход не ограничивается только развлекательной сутью игровой активности, ведь любая игра, в том числе и виртуальная - это универсальный механизм познания, творчества, самовыражения, освоения мира.

Компьютерная игра, как технико-художественный гибрид⁴⁴ приобрела новые эстетические черты, и открывает широкие перспективы для ее философского исследования.

Рассмотрим спектр ценностных характеристик, влияющих на самоидентификацию виртуального ролевого персонажа. Условно разделим на три значимые категории:

- 1) характеристики, влияющие на выбор личностью той или иной группы;
- 2) характеристики, воспринимаются (осознанно, неосознанно) личностью как значимые и влияют на ее самоидентификацию;
- 3) характеристики, которые воспринимаются личностью как второстепенные и не влияют на самоидентификацию.

В виртуальных (форумных) ролевых играх все действия, диалоги и мысли персонажей описаны в постах, которые читают мастера игры (администраторы форума). Ими продумывается предыстория, создаются ситуации для развития сюжета. В качестве референтных субкультур в контексте данного исследования рассмотрим молодежные игровые сообщества, ориентированные на ролевые игры (RPG). Выбор этой категории обусловлен особенностями характера. Во-первых, молодежные RPG - сообщества возникают стихийно, самоорганизованно и имеют широкое распространение в современном мире. Дифференцировать характеристики этих субкультур можно, исходя из самой сущности игры. Выделим два плана бытия личности в самой игре: план реальных действий, поступков, переживаний и план игровых (виртуальных) образов, отношений, действий. Важно в этом контексте понять, насколько сильно виртуальный игровой план влияет на самоидентификацию личности. Адекватной методики исследования влияния этих планов на идентификационные процессы разработано не было.

Это связано с «текучестью» сущности идентификации и со сложностью структуры картины мира, что на современном этапе характеризуется временной множественностью, нестабильностью, разнообразием.

⁴⁴Александров Е. Видеомониторинг культуры: от лицевой летописи к виртуальной информационной среде // Мат.база сферы культуры: отчет. и заруб, опыт решения упр., науч. и технич.проблем. Информ. сборник. РГБ. Информкультура, 1997, вып.1. С.56-62.

Конкретная исследовательская задача в этом направлении может быть сформирована как выявление степени влияния реального и виртуального планов ролевой игры на процесс формирования образов виртуальных ролевиков.

В этом аспекте следует рассмотреть условия, влияющие на степень трансформации картины мира личности и ее идентичности. Возникает вопрос, почему некоторая часть субъектов ролевой игры присваивает виртуальную картину мира и через нее воспринимает реальность?

Благодаря чему и какая именно часть картины виртуального мира трансформируется в реальную - отдельные мифы, комплекс мифов, охватывает конкретные стороны реального бытия, или целостная мифология виртуального мира?⁴⁵.

Из числа основных характеристик, которые объединяют все виртуальные компьютерные игры, выделим иммерсии, заключающиеся в потере ощущений внешней реальности и погружении в виртуальное окружение (предвидение). Собственно, из-за иммерсии пользователь воспринимает виртуальное окружение как «настоящее».

Компьютерный мир, благодаря иммерсии, становится миром визионерского переживания по собственной казуальности и темпоральности. В результате, виртуальная реальность становится культурно-детерминированной формой восприятия и конструирования, полной теми или иными, известными пользователю, культурными традициями (как пример - средневековый антураж фэнтезийных компьютерных игр).

Многие компьютерные игры предлагают нетривиальную форму опыта - яркие визуальные переживания, объемный звук, «сказочные» миры, цвет и музыку. Это придает им чувственную достоверность, что делает возможным проведение параллели между миром виртуальным и визионерским⁴⁶.

⁴⁵ Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. [Электронный ресурс]. URL: http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol3/gdv_komp_igry

⁴⁶ Ильин В. И. Образ и стиль потребления. Ключевые понятия. Социология потребления <http://www.consumers.narod.ru/lections/constyle.html>

Наконец, здесь можно говорить об определенном терапевтическом эффекте компьютерной игры и в то же время, по О. Хаксли, - о возможности «превзойти себя, свою самость»⁴⁷, что проявляется посредством получения визионерского опыта. Не будем забывать, что некоторые компьютерные игры позволяют «видеть себя в сказочном мире» (Новалис). Игра создает все условия для того, чтобы игрок полностью идентифицировал себя со своим героем. Это связано с тем, что персонаж игры, роль которого принимает на себя игрок, является средством реализации его потребностей, мотивов и ценностей. Для характеристики геймера в процессе игры используется термин «Я-виртуальное».

«Я-виртуальное» - человек, который чувствует эффект «присутствия» в виртуальном мире компьютерной игры, принимает на себя роль игрового персонажа и действует в условиях реальности, которую можно моделировать. «Я-виртуальное», как придуманный человек и личность имеет физические и психологические свойства. Физические особенности, как правило, моделируются с помощью создания компьютерного образа, роль которого принимает на себя игрок. В результате своего воображения, игрок имеет возможность что-то домысливать, однако физические параметры героя и других объектов и предметов виртуального мира, как правило, четко заданы. Итак, «Я-виртуальное» является проекцией человека на виртуальный мир компьютерной игры и частично отождествляется с «Я-реальным»⁴⁸. Следующий фактор влияния компьютерной игры на самоидентификацию личности - «виртуализация Я».

Виртуальный мир компьютерной игры создает альтернативную среду для жизни и деятельности человека. Эта среда наделена всеми свойствами, минимально необходимыми для виртуального существования.

⁴⁷ О.А. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе// Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. Межвузовский сборник научных трудов. СПб. ЛОИРО. 2007. С. 521-524.

⁴⁸ Болескина Е. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9. С.80-84.

В ролевых (не компьютерных) играх пространство задано правилами, и игрок должен их соблюдать. В противном случае игра потеряет свой смысл. Человеку, который играет в компьютерную игру, не нужно сознательно очерчивать игровое пространство, держать правила в голове, так как нарушить правила просто невозможно, границы допустимого строго очерчены игровой программой. Соответственно, «Я-реальное» и «Я-виртуальное» на этом этапе разделяются благодаря иммерсии, более сильному принятию образа виртуального «Я», что усиливает переживания от процесса игры. Этому способствует элемент, присущий RPG - «прокачки» действующего лица. Такой элемент обеспечивает необходимость улучшения различных качеств игрового персонажа в процессе игры - физических, психических, «магических», - а также различных способностей, умений и навыков. Можно предположить, что огромная популярность игр в жанре RPG связана именно с наличием возможности улучшить свой персонаж. Разногласия «Я-виртуального» и «Я-реального» наблюдаются именно в том, что игровые достижения не являются действительными успехами человека. Собственно, здесь можно говорить о кризисе процесса самоидентификации в реальной жизни⁴⁹. Результат вышеупомянутого кризиса - своеобразный эскапизм через симуляцию в развлечениях. Эскапизм формируется в условиях экзистенциального вакуума, заметим, что термин «экзистенциальный вакуум» введен в XX в. В. Франклом⁵⁰.

Основное его значение - ощущение потери смысла жизни и внутренняя пустота. Эскапизм выступает причиной того, что игрок предпочитает виртуальной реальности, постепенно эмигрируя в себя. В этом случае сущность эскапизма заключается в замене реальной жизненной активности ее симуляцией.

⁴⁹ Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. [Электронный ресурс]. URL:< http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol3/gdv_komp_igry>

⁵⁰ Боленков А. Медиа-арт как феномен современной культуры // Социс. 2001. №8. С. 26-31. Визуальная культура XX века и проблемы современного образования: материалы междунар. молодеж. науч.-практ. конф. / Ред.: В.В. Устюгова. Пермь: Пермский гос. пед. ун-т. 1999. - 395с.

Еще одним, не менее важным признаком компьютерной игры является опция сохранения, загрузки (save / load).

Эта опция позволяет игроку заново переиграть, «пережить» ту или иную ситуацию, для реальной жизни невозможно, хотя и желательно.

Благодаря этому игрок имеет шанс пережить как смерть, так и возрождение, изменить время в игре (поставить на паузу, загрузить сначала, перейти сразу к финалу, ускорить, или замедлить время), изменить игровое пространство (приближать, отдалять объекты игры).

В таких случаях наблюдаем определенную минимизацию значение времени и пространства в связи с тем, что игрок «отключается» от окружающей действительности. Акцентируется внимание на характерном для визионерства наблюдении и непреодолимом желании продолжить такой нетривиальный опыт. К тому же реальность самой игры насыщена цитатами, отсылающими к предыдущим культурным традициям (например, к Средневековью). За последние годы наблюдающийся феномен популярности ролевых онлайн-игр, вновь повысил градус дискуссий среди специалистов, изучающих данное направление. Особенно, обеспокоены социологи, педагоги и психологи, которых настораживает поглощение личности виртуальной реальностью, что может привести к асоциальному поведению в реальности, по их мнению – это не проблема ролевых игр. Они становятся лишь средством решения глубоких психологических трудностей. Зачастую, альтернативным решением, в таких случаях, является суицид, особенно среди подростков с не устоявшейся психикой. Поэтому, вместо обвинений в адрес онлайн-игр, стоит уделять внимание более глубокому и разностороннему изучению и исследованию влияния виртуальных ролевых игр на жизнь общества. Для этого стоит обобщить особенности виртуального общения в процессе ролевой игры.

Возрастающее, год от года, количество игроков Интернет пространства, где происходит «размывание» государственных и национальных границ, указывает на глобализацию данного вида коммуникации.

Ещё одной отличительной чертой виртуального общения ролевики являются интерактивность, т.е. игрок незамедлительно включается в диалог.

Стоит также подчеркнуть гипертекстуальность, что подразумевает полидискурсивность представителей разнообразных культур.

В виртуальной среде теряется значение собственного «я», значимым становится «выдуманная», созданная самим человеком индивидуальность, которая проявляется посредством самопрезентации. Это сейчас называют креативностью, что является ещё одной характеристикой виртуального общения.

Ролевики способны сами создавать, моделировать виртуальную реальность.

С понятием самопрезентации в виртуальном пространстве связана ещё одна черта виртуального общения: анонимность, которая выражается в использовании псевдонимов («Ников») и отсутствии какой-либо значимой информации об участнике игры. Значительным преимуществом виртуальных ролевых игр является высокая скорость передачи информации, а также дешевизна.

Рассмотрев особенности ролевого движения и, проанализировав специфику виртуальных ролевики, приходим к выводу, что в современном социуме последствия виртуального общения в процессе ролевой игры являются противоречивыми, обладая одновременно и положительной, и отрицательной направленностью.

Каждый человек индивидуален, со своими предпочтениями и запросами, которые формируются под руководством ценностных ориентиров семьи, ближайшего окружения и общества.

Виртуальные ролевики, как и другие неформалы, заняли свою социальную нишу и заслужили право на существование до той поры, пока в них есть потребность. Обвинять ролевое движение за действия отдельных участников, которые выходят за грань игры и начинают принимать за реальность, рукотворно, созданную сказку, ошибочно и не дальновидно.

Изучая визуализацию как способ самоидентификации молодежной субкультуры ролевиков, обусловив самоидентификацию личности в виртуальном пространстве игры, ещё раз убеждаешься в необходимости более глубокого и подробного анализа ролевого движения, так как оно затрагивает, в большей степени, подрастающее поколение в их желании самореализоваться. Обществу следует уделять больше внимания каждому молодому человеку, предупреждая различные негативные последствия для его развития. Решению этой сложной задачи, как показывает данное исследование, способствует объединению людей по интересам, способных поддерживать советами, душевным общением, делиться знаниями и умениями. Многие, именно в виртуальном ролевом движении, обретают или восполняют то, чего не достаёт в реальной жизни.

В век системного кризиса современной цивилизации и создания мощных технологий преобразования мира и социума (например, социальной инженерии) становится очевидным появление виртуальных, пусть самых фантастических (с точки зрения стандартного современного человека) моделей мира. Участники виртуальных ролевых игр, благодаря созданию или выбору визуального образа, имеют возможность реализовывать свой творческий потенциал, что способствует адаптации и самореализации в реальности. Это ещё раз подтверждает значимость визуального образа в киберпространстве.

Ролевое движение, как и сами ролевые игры, не подавляют личность и не ограничивают свободу участников, а преображают агрессию в наиболее социально приемлемые формы.

Данная модель, при определённых условиях и изменениях большого социума, вполне может быть эффективной и жизнеспособной и за пределами движения.

Участие в виртуальных ролевых играх повышает уровень снисходительности ко всему нестандартному, что весьма актуально в современном обществе, пропитанном нетерпимостью к проявлениям индивидуальности.

Виртуальные ролевые игры приучают легче переносить перемены, быстрее приспосабливаться ко всему новому, расширяют репертуар социальных ролей поведения, тем самым повышая степень восприятия других людей. Также помогают овладеть моделями оптимальной коммуникации, развивают воображение, фантазию, помогают расширить взгляд на окружающий мир. Хотелось бы подчеркнуть, что нет достаточных оснований утверждать, что суть ролевых игр уводит от реальности.

Ролевое движение способно удачно ассимилировать и интегрировать в себе наиболее значимые общечеловеческие ценности, стратегии оптимальных межличностных коммуникаций, индивидуального личностного роста и саморазвития, однако качественные показатели виртуального общения в процессе ролевых игр мало исследованы и требуют более тщательного изучения.

2.3 Изучение основных факторов, влияющих на выбор визуального образа виртуального ролевика

С каждым годом окружающий нас мир становится всё более визуально насыщенным, разноцветным и зрелищным, поэтому и социология выходит на новый уровень интерпретации визуального, исследуя повседневность, способы и идеологию производства визуальных образов. Понятие «виртуальности» рассматривается современными социологами в контексте компьютерно-смоделированных «миров», поэтому для более подробного изучения виртуальных ролевиков, был выбран такой аспект как выбор визуального образа, который служит инструментом для передачи информации и для стимулирования интереса. Визуальный образ для виртуальных ролевиков является важным средством коммуникации и самопрезентации. Образ становится виртуальным отражением персонажа и его действий в игровом процессе. Визуальность задаёт тон игры, некоторые события ролевой, зачастую определяет отношение к вашему персонажу других игроков, а также, именно, образ способствует тому, что так легко отказаться от части себя в пользу виртуального героя.

В редких случаях, люди используют для этого свои реальные фотографии, но данный эпизод рассматриваться не будет, потому что:

1) практически не встречаются виртуальные ролевики, ограничивающие себя использованием только собственных реальных фотографий.

2) в контексте данной работы, интересны, именно, ассоциации «себя» с другим визуальным образом, поэтому важно понять, как это отражает индивидуальность.

Для реализации цели исследования было проведено 7 интервью с участниками ролевого движения и проведено визуальное исследование фотографий, использованных в ходе интервью.

Интервью показало, что веер образов, даже у людей играющих, практически, в одной тематике (большая часть выборки относилась к фен-

дому «Великолепного Века»), разнороден и захватывает многочисленные источники, которые отклоняются в том или ином направлении, но сохраняют историческую тематику или тематику фэнтези и мистики с историческим антуражем. В числе «сопутствующих» сериалов были названы «Кёсем», «Джодха и Акбар», «Тюдоры», «Царство», «Дневники вампира», «Игра Престолов». Именно из этих фендомов выбирались неканонные внешности для ролевых игр по «Великолепному веку». В ходе опроса, с использованием фотографий, двое респондентов проявили интерес к изображениям из сериала «Тутанхамон» и фильма «Оз. Великий и ужасный» (спросили, откуда взяты данные фотографии).

Конечно, некоторые опрошенные играли и в другой тематике (встречались такие фендомы как «Хроники Нарнии», «Однажды в Сказке», «Зорро, роза и шпага», «Сумерки», «Ромео и Джульетта», «Гордость и предубеждение»), а также ролевые не привязанные ни к какому фильму или сериалу (например, игра, посвящённая голливудской элите), при этом, именно, свои образы, связанные с «Великолепным веком», большинство называли любимыми, либо же сообщили, что играют ими и сейчас.

Если рассматривать ролевую игру как "побег от реальности", то вполне логично, что люди создают "нечто" на контрасте с обыденным миром. Однако, нельзя создать "нечто" полностью противоположное миру, в котором мы живём, по крайней мере, потому что правила и законы, окружающего общества, невольно накладывают отпечаток, и даже пытаюсь нарушить, например, исторические закономерности, остаются неизменными, скажем, законы физики. Это явление можно чётко разглядеть в жанровой классификации. Современные жанры - это, своего рода, допущения, которые принимаются или не принимаются в данной ситуации, что делает их своеобразной «точкой отсчёта» для искажения реальности.

Возьмём любителей жанра «Ангст», которые изображают мир, в основном, с депрессивной стороны, почти, или совершенно, исключая свет и позитив. И наоборот - фанаты «Флаффа», поддерживающие жизнерадостно-

идеалистическую атмосферу. Таким образом, жанровая принадлежность отмечает, игнорирует, или попросту уделяет мало внимания определённой стороне жизни.

В данном исследовании респонденты отдали предпочтение жанру «Исторические эпохи», то есть, их трансформация реальности происходит на основе смены временного пространства. Главными чертами этой деформации являются язык персонажа и исторический антураж.

В визуальном контексте больший интерес вызывает, именно, исторический антураж, но к этому вернёмся чуть позже.

Игроки выделили три основания для выбора роли, встречающихся, почти, в каждом интервью:

I. Каноничность образа.

Канонным называют образ, взятый непосредственно из фендома, по которому ведётся ролевая, и задействованный, именно, для той роли, которая ему отводилась в оригинале. Каждый из тех, кто был опрошен, назвал, по крайней мере, одного канонного персонажа, которого ему довелось воплощать. Для этой роли выбирали соответствующий образ, если даже действия ролевой, совершенно, не соответствовали событиям сериала, выбор все равно останавливался на образе, воссозданном в фендоме, по которому ведётся игра.

И: Суровый образ. Это как-то связано с биографией Ахмеда из сериала?

Р: Нет, за основу образа был взят Шах их сказки «1000 и 1 ночь», а так же «Иван Грозный».

И: Но внешки для них, я так понимаю, ты взяла, совершенно, канонные из сериала?

Р: Да, абсолютно, верно".(18.04.16-Ж-14-ДП)⁵¹

Следует отметить, важность двух составляющих – выбор канонной роли и соответствующего канонного образа к ней.

⁵¹ 18.04.16-Дата проведения интервью. Ж или М - Пол респондента. 14- Возраст респондента. ДП - инициалы респондента.

Для начала разберём, почему предпочтение отдают канонным образам. Во-первых, это уже сформированная поведенческая и сюжетная линия, биография и предыстория.

Неканонного персонажа надо создать и зарекомендовать, что иногда бывает довольно трудно, особенно для новичков, которые в силу неопытности ещё не могут составить полноценный портрет персонажа и лишь приукрашивают свои качества общественными шаблонами, создавая персонаж, имеющий черты Мэри Сью.

"Р:Как ролевик, я сначала пришла на mail.ru псевдонимом моим был ник "Миледи", который впоследствии стал именем моей героини. Именно именем. В оправдание своей глупости могу сказать, что в 12 лет нечего более "умного" я придумать не могла. И как все школьники, я создала себе не просто девушку, а Мэри Сью. Впрочем, со временем это прошло".
(14.04.16-Ж-19-ЕК)

Зачастую, осваивая что-то новое, большинство, непременно, нуждается в образцах и шаблонах, которыми для начинающих ролевиков становятся канонные персонажи. Частично игровой опыт передаётся партнёрами по игре, но они могут лишь подсказать некоторые приёмы, которые сами используют, а в остальном написание постов, их иллюстрация и прочее – это самообучение. Канонный образ в этом процессе обучения становится инструментом самопознания, который позволяет обнаружить свои слабые и сильные стороны, чтобы в дальнейшем применять это знание в игре. Во-вторых, уже устоявшееся место в социальной группе.

Группа, посвящённая ролевой игре - это социальное объединение, в котором у каждого должна быть своя ниша. В такой ситуации неканонный персонаж рискует остаться не у дел, тогда как у канонного персонажа будет определённое место в сюжете, а значит и в игре. Ролевая игра, в первую очередь, это взаимодействие, и канонные персонажи, благодаря своей известности, в игровой деятельности весьма значимы для упрощения коммуникации и установления контакта между игроками.

В-третьих, создавая второстепенного или эпизодического персонажа, который нужен в ролевой для развития сюжета, или каких-то других целей, опять же, часто прибегают к канонам, именно потому, что на его создание не нужно тратить дополнительных усилий.

Однако, стоит вдуматься, почему же для этих ролей выбирают, именно, канонные образы, не заменяя их на другие? На самом деле, причин популярности канонных образов много:

1) Если фендом содержит в себе визуальную составляющую, то симпатизируя фендому принимается и представленная в нём визуализация или какая-то её часть.

2) Это уже сформированное отношение к персонажу среди фанатов фендома. Когда смотришь сериал, фильм и тому подобное, складывается определённое представление о персонаже и о его отношениях с окружающими. Зачастую, ролевик выбирает образ, больше руководствуясь тем, какое впечатление он хочет производить на окружающих.

Образ, в данной ситуации, становится не тем, что должен воспроизводить сам человек, а тем, что он хочет наблюдать, в качестве реакции, у других на данного персонажа. Зачастую, это является одним из мотивов выбора и неканонного образа для ролевой.

"Р:Ну посуди из описания Лукреции: дитя изнасилования, родилась слабой, так и растет еще как типичная "тепличная дочка". Она должна была быть слабой по духу - и выбралась подобная. Эмилия Кларк в образе Дейнерис из Первого сезона: слабая, неуверенная, юная." (14.04.16-Ж-19-ЕК)

Так же выбирая канонный образ определённого фендома, ролевик понимает, что его персонаж, по крайней мере в начале, будут воспринимать не столько по его собственным качествам, сколько по оригиналу. Антигерои внушают страх и неприязнь, а герои уважение и любовь и, соответственно, образ создаёт, такое важное для всех «первое впечатление». В такой ситуации, канонный образ служит для того, чтобы увеличить эффект

персонификации и снизить влияние своей собственной игры на восприятие роли (уменьшить эффект деперсонификации).

3) На вопрос, какой внешностью респонденты заменили бы устоявшийся канонный облик определённого персонажа, они, почти всегда, называли какой-то из своих полубившихся образов. В связи с этим, можно заключить, что каноничность так же привлекает простотой выбора.

"И: Почему, ты, любишь использовать для своих персонажей, именно, канонные внешности?"

Р: Ну, во-первых, в ролевой они не были заняты, а во-вторых я решила не заморачиваться, потому что, когда я начинаю выбирать, то это очень долго - не могу определиться". (13.04.16-Ж-ВБ)

II. Знание первоисточника, из которого был взят данный образ.

"Р: Если я планирую играть человека слабого - то и прототип должен быть похожим на слабого, если сильного - выбираем сильных актёров.

И: Это единственный критерий?"

Р: Да. Ну и, чтоб я знала актёра". (14.04.16-Ж-19-ЕК)

Почти все респонденты отметили, что с фильмом или сериалом, из которого берётся образ, важно ознакомиться, хотя бы в какой-то степени. Даже если респондент не смотрел сериал или фильм, то отмечалось, поверхностное знание сюжета.

"И: По-моему все, кроме первого, кадры - это роль Амары. Ты смотрела сериал? Понимаешь, о чём я сейчас говорю?"

Р: Сериал не смотрела, но о чём речь - понимаю. Ну да, именно в стиле Амары - Нина самое то". (14.04.16-Ж-19-ЕК)

Лишь один из респондентов показал полную готовность брать новые, незнакомые образы и работать с ними.

Визуальное исследование так же показало, что знание первоисточника напрямую сопряжено с тем, что выбирается, именно, канонный персонаж. Если респондент был хорошо знаком с оригиналом ему, зачастую, было значительно труднее сделать выбор между двумя персонажами одного

уровня - между героем и антигероем, выбирали весьма уверенно, однако между двумя положительными (относительно положительными) персонажами выбирали с трудом.

"И: Кого из этих героев ты бы выбрала?

Р: Оба. Май лаф.

И: А кто из них лучшие в паре с Зеной?

Р: Оба. Они крутые парни.

И: И нет предпочтений, с кем бы ты её хотела видеть?

Р: Не".(10.06.15-Ж-18- ЭЮ)

" И:Какая пара тебе больше по душе?

Р: Ты издеваешься или да? Не мучай так! И те, и те. Ладно, скрепя сердцем: первая. Они просто огонь. Одни их взгляды чего стоят. Они дополняют друг друга. Смотришь отдельно на нее или него, и сразу появляется образ второго".(13.04.16-Ж- ВБ)

III. Подходящий антураж. Почти все указали на важность наличия у выбранного образа съёмок в антураже соответствующей, или близкой к таковой, обстановке.

"И: А почему, именно, внешность Мерьем для этого персонажа?

Р: Ну, вспомни Нарнию: платья, драгоценности, титулы. Чистое Средневековье! Более - менее под этот критерий подходил «Великолепный век»с Мерьем".(14.04.16-Ж-19-ЕК)

Хотя, вне опроса, порой встречались люди, для которых это не имело никакого значения, но без количественных исследований, о распространении этого явления, говорить трудно.

Значимость антуража, в данном случае, не возможно оценить однозначно. Намного удобнее представлять что-то по имеющимся картинкам, нежели попытаться вообразить то, чего не было. Также неподходящая обстановка может затруднять иллюстрирование ролевой фотографией и гиф анимацией.

Если актёр играл в сериале или фильме в соответствующей эпохе, то гораздо проще воспроизвести необходимые манеры, жесты, речь и тому подобное. На этот аргумент играют многие факторы, поэтому он требует более детального изучения.

Первый из возможных – это то, что актёры оригинала и ролевики, играющие канонными образами, становятся своего рода референтной группой, так как канон, сам по себе содержит определённый антураж: костюмы, причёски, декорации, предметы быта, уместные для данного сюжета.

Само собой разумеется, чтобы даже неканонный персонаж «слился с толпой», ему необходимо ориентироваться на визуальную картинку, созданную в каноне.

Другие мотивы выбора образа были единичными и на массовость не претендуют. Хотя среди них встречаются и очень интересные, например, молодой человек, играющий отрицательные роли сообщил, что для него важна не только биография персонажа, но и биография самого актёра.

"Р:...если биография объёмная, а сам актёр трудяга, не из богатых вышел и добился высот сам, то я образ этого актёра, скажем так, могу бронировать."

И: То есть, для Вас важна не только личность персонажа, но и личность актёра?

Р: Да.

И: Знаю, что возможно сложный вопрос, но почему для Вас это имеет такое значение?

Р: Просто не хочется в ролевом мире ассоциаций негативных. Согласитесь, всем хочется общаться с приятной внешностью (и личностью). Например, если ко мне добавляется пользователь с образом Джастина Бибера, к примеру, я его кидаю в подписчики".(18.04.16-М-24- РМ)

Можно сказать, что человек пытается компенсировать отрицательное впечатление, которое производят его персонажи, за счёт положительного образа актёра.

Так же другим ролевиком был выбран мотив «не типичности роли для данного образа».

"И: А что, ты, имеешь ввиду под редкостью образа?"

Р: Та же Аннабелль Уоллис встречается только у ролевиков под именем Джейн Сеймур. Эмилия Фокс - это Моргауза. Блашетт чаще встречалась мне. Шакира - тоже.

И: Тебе важно, что бы сам образ был редкий? Или чтобы он применялся для какой-то нетипичной для него роли?

Р: Не так и важно. Мне больше важна «нетипичность» роли для этого образа". (17.04.16-Ж-25-КМ)

Эти два случая показывают косвенные мотивы выбора образа. Скорее всего, большинство и не задумается над подобными деталями, но для самих ролевиков это важно. Им кажется, что это характеризует их с лучшей стороны.

Визуальное исследование фотографий показало некоторые интересные факторы выбора образа. Например, у двух из трёх девочек-кроспольщиц, наблюдалась тенденция иллюстрировать свои мужские образы не одиночными, а парными фотографиями. У этого феномена может быть немало объяснений. Одно из предположений связано с тем, что образ выбирался, в том числе, и за поведение во взаимоотношениях с кем-то. Одна из девочек подтвердила в интервью, что взаимоотношения со вторым персонажем на фотографии играют для неё немаловажную роль. У второй респондентки, к сожалению, это выяснить не удалось.

"Р: Мурад похож на Генриха. Он любит быть с женщинами. Но больше всего он любит Аишу и детей". (10.06.15-Ж-18- ЭЮ)

Ещё у одного респондента была замечена некая особенность - эмоциональное соответствие визуальной картинке.

"И: А почему для неё была выбрана, именно, внешность Бурджу Озберк?"

Р: Я хотела Нину Добрев. Есть там gif, где она, именно, такая: забитая, беспомощная. Но её забрали раньше, и пришлось брать первое, что пришло на ум.

И: Бывает. Внешность Нины очень популярна.

Р: Да, но я хотела именно из-за некоторых кадров.

И: Если будет возможность, потом перешлешь мне эти кадры?"

(14.04.16-Ж-19-ЕК)

В результате, к одному из полученных кадров с Ниной Добрев, нашёлся схожий кадр с Бурджу Озберк. Хотя сам респондент не демонстрировал этот кадр, тут явно прослеживается, что он искал у обеих актрис определённый эмоциональный фон.

Все опрошенные использовали, хотя бы для одной из своих исторических ролей фото, связанные с определённым первоисточником - фильмом, сериалом, спектаклем.

У некоторых, появлялись кадры с ковровых дорожек, или фотосессий, никак с этим не связанных, но это было скорее исключение, чем правило. Для всех современных образов использовались фото в современном стиле. Это ещё раз доказывает важность антуража, о чём свидетельствует третий пункт анализа интервью. При выборе фотографий, из предложенного стимульного материала, так же подтвердились теории о подходящем антураже и знании образа. Респонденты охотнее выбирали известных персонажей, и, как указывалось выше, иногда затруднялись в выборе, если были хорошо знакомы оба - незнакомые образы таких проблем не вызывали.

Некоторые из респондентов напрямую говорили, что предпочитают исторический антураж и выбирали пару, соответствующую именно этому критерию. Те же, кто останавливался на первом варианте, объясняли это не симпатией к антуражу, а «мощной энергетикой фото», тем, что «не видят актёра в исторической эпохе», или просто не могли объяснить свой выбор. Таким образом, можно утверждать, что при ориентации, именно, на эпоху, историческая обстановка опять же является определяющей.

Так же наблюдается проявление парной тенденции, уже отмеченной выше, при анализе фото у кроспольщиц.

«И: Кто из этих двух героев тебе больше по душе?

Р: Я ж прослезилась) Сериал детства. Гераклес, конечно. Арес (вроде он, или Аид) был ужасным подкаблучником.

И: А кто из них тебе больше нравится в паре с Зеной?

Р: А, вот тут лучшие Арес. Бог войны и воительница - это сильно».

(14.04.16-Ж-19-ЕК)

Наличие пары оказывает сильное влияние на выбор респондента. Вообще, выбирая между парами, чаще всего звучали такие фразы, что вместе они смотрятся «нежно» или «гармонично». Это подтверждает, что, когда ролевик выбирает себе образ, ориентация на любовные отношения имеет огромное значение. У третьей кроспольщицы такое восприятие может отсутствовать в силу юного возраста (14 лет).

Процесс выбора образа очень многогранен и индивидуален для каждого отдельного ролевика. Несмотря на то, что данное исследование не позволило выделить определённую типологию, в мотивах выбора ролевых образов, нам удалось определить основные послы. Если вдуматься, то процесс выбора образа схож с выбором одежды - для каждого отдельного случая срабатывают разные мотивы, даже если речь идёт об одном человеке. Нельзя руководствоваться одними и теми же принципами, выбирая одежду на каждый день, и на мероприятия вроде Хэллоуина или свадьбы. Проводя аналогии с одеждой, можно сказать, что первые три обозначенные в исследовании мотива, имеют свои аналоги и в выборе костюма.

«Канонность», почти тождественно понятию «мода», «подходящий антураж» схож с понятием «уместность» (соответствие наряда какому-то мероприятию - не уместно, например, прийти на бал в спортивном костюме). Таким образом, социальную направленность ролевой игры целесообразно сравнивать с тематическим мероприятием или местом трудовой деятельности, где образ превращается в своеобразный дресс-код или униформу. Такое сравнение особенно актуально потому что, иногда, требования к

образу выдвигают не только сами ролевики, но и администрация некоторых игр.

«Знание образа» больше похоже на примерку одежды в магазине (без примерки нельзя быть уверенным в том, что костюм будет удобным и в том, что он будет хорошо сидеть. Вне исследования часто наблюдалось, как люди меняли, иногда даже несколько раз, изначально выбранный образ в той или иной ролевой игре, по той причине, что он им не подходил).

Прочие указанные мотивы, можно охарактеризовать, таким понятием из мира моды, как «индивидуальный стиль». Каждый руководствуется помимо моды и уместности костюма, ещё какими-то индивидуальными запросами. Одежда может быть красивой, удобной, скрывать недостатки, или подчеркивать достоинства. Решение, какими из этих критериев руководствоваться, а какие оставить без внимания, для каждого индивидуально. Образы, точно так же, могут соответствовать самым разным требованиям, и какие из них предъявлять, решает только сам ролевик.

В исследовании отмечено множество вторичных, если быть точнее «индивидуальных» тенденций, однако из-за ограничений выборки «снежный ком», трудно сказать будут ли эти установки репрезентативными и массовыми вообще, поскольку ролевики, каждого отдельного фендома, имеют свою специфику в игре, а значит и в выборе образов. Есть предположение, если исследование захватит больше фендомов, то обнаружатся и другие мотивы выбора, что делает данную тему интересной для дальнейшего рассмотрения.

Проведённое исследование позволяет сделать вывод, что ролевая игра, даже в виртуальном пространстве, подчиняется тем же принципам, что и реальная жизнь, несмотря на стирание виртуализацией некоторых границ. Мы легко находим процессы, сходные с механизмами игровой деятельности ролеви́ков, в окружающем нас мире. Несмотря на то, что в первоначальных теориях характеристики выбора образа сводились к таким простым понятиям

как «внешность актера», «эмоциональность», «характер персонажа» и так далее, в результате выяснилось, что процесс более многогранен и сложен.

Индивидуальные требования к образу, в большинстве своём, не так важны, как влияние виртуальной среды, окружающей ролевика и выбранного фендома для игры. Это снова отсылает нас к параллели с одеждой, поскольку ни один человек не может выбирать наряд, не соотнося это с общественными нормами.

Так же, ни один респондент не привязал напрямую понятие выбора образа к игре, и лишь один упомянул, в числе причин выбора образов, наличие подходящих к сюжету фотографий и гиф-анимаций, из чего можно сделать вывод – в первую очередь образ служит не иллюстрацией происходящего (хотя существует и такой вариант использования), а средством передачи информации между партнёрами по игре, что полностью опровергает гипотезу исследования.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

За последние два десятилетия в России произошли значительные перемены в жизни общества. Сегодня четко просматривается тенденция повышения роли культуры для формирования системы ценностей и для других аспектов развития молодого поколения. За столь незначительный по времени период, наблюдались как позитивные, так и негативные процессы в молодёжной среде. Ролевое движение за это время тоже проходило свой путь развития – зарождения, становления и только сейчас стало представлять собой целостную структуру. Если изначально эта субкультура мало чем отличалась от других неформальных течений (особенно с точки зрения обывателя), то теперь это - отдельное явление, обладающее присущими только ему чертами и спецификой. Оно с каждым годом, всё больше набирая обороты, привлекало творческую, талантливую молодёжь и постепенно для них стало популярным досугом. Поскольку фундаментом построения ролевой субкультуры является игровая деятельность, в первой главе были рассмотрены разные подходы к понятию «игра», её основные функции, структура и специфика. На основе анализа выбранной информации, мы пришли к следующему заключению, что игровая деятельность формирует произвольное поведение и социализирует личность. Это подтвердило выбранную для исследования данной темы, формулировку понятия «игра». Игра как особый вид общественной практики воспроизводит нормы человеческой жизни и деятельности, помогает в познании и усвоении предметной и социальной действительности, интеллектуальном, эмоциональном и нравственном развитии личности.

Подводя итог данного подраздела, было сделано следующее умозаключение, изучая сущность игры, особенности, структуру, функции и возрастную градацию, нельзя не отметить фундаментальность игровой практики, её значимость в развитии и становлении человеческого общества.

Игра как творческий акт, свободный полет личности, даёт возможность найти, выразить и реализовать себя. Поиск коллективных, социальных действий, лёг в основу движения ролевиков, а свободное информационно-коммуникативное пространство со свободным доступом, популярное как Интернет, стал стихией виртуальных ролевиков.

Всё выше изложенное, помогло разобраться в особенностях и специфике создания визуальных образов в субкультуре виртуальных ролевиков, в богатом письменном материале, который создается в процессе игры.

Во втором подразделе, первой главы, было раскрыто значение визуального в современном обществе. Поскольку восприятие окружающего мира, с появлением Интернет пространства, становится всё более опосредованным изображениями виртуальных фантазий, то, по сути, происходит смещение современных способов вербального восприятия к визуальным, образным. Подобно тому, как была прослежена эволюция игры, также прозондирована трансформация восприятия визуального образа, со времён античности до наших дней и сделан вывод, что визуальная культура является одной из составляющих общей культуры и направлением своего развития определяет духовное состояние личностного универсума человека. В современных социологических исследованиях наблюдается рост интереса к процессам визуализации, которые имеют экспансивный характер по отношению к вербальным формам фиксации и передачи информации. Человек получает информацию всеми доступными для него каналами, но наибольшее количество - с помощью зрения, поэтому в центре общественного внимания оказывается образ – альтернатива актуального и виртуального, с исчезающими чёткими границами между символическими и материальными артефактами. Сегодня визуализировано многое из того, что ранее было табуировано, произошло расширение социальной зоны. Визуальный образ стал неотъемлемой и значимой частью киберпространства.

Однако из сферы публичной репрезентации исключается всё невидимое, некрасивое, старое, отсталое, болезненное, противоестественное и др. Современные способы коммуникации формируют общий опыт медиапотребления, проверяя степень успешности и допустимости.

Создавая виртуальные образы, человек моделирует новую жизнь, раскрывая свой потенциал, невостребованный в реальности. Тем самым компенсирует недостаток общения по интересам. Именно поэтому, современная социология рассматривает визуальную коммуникацию как наиболее важную в жизнедеятельности человека и значение визуального в обществе трудно переоценить.

Вторая глава посвящена ролевым играм в виртуальном пространстве. Для того чтобы выявить особенности ролевой игры, были рассмотрены различные трактовки термина «ролевая игра». Использование данного понятия зависит от сферы применения.

Ролевая игра на основе исторического, кинематографического, литературного, или заимствованного из компьютерной игры сюжета, моделирует неведомый мир. Разобравшись в разных подходах к понятию «ролевая игра», проанализировав её особенности и функции, были отмечены совпадения с классической игровой деятельностью. Однако в процессе ролевой игры удовлетворяется неосознаваемая познавательная потребность, вследствие чего человек получает удовольствие, которое приводит к некой зависимости. Чем чаще человек играет, тем сильнее он начинает ощущать контраст «я реальный» и «я сценарный», что еще больше притягивает его к ролевой игре, отстраняя от действительности. Поскольку вопрос о влиянии ролевых игр на человека требует дополнительных научных исследований, работа по изучению этой актуальной темы будет продолжаться. Однако можно констатировать тот факт, что ролевые игры имеют специфику, основанную на желании людей реализовывать, неудовлетворённые в реальной жизни, возможности, приобретая социальный опыт.

Основной причиной, побуждающей молодежь участвовать в ролевом движении, является потребность в принадлежности к организации, с помощью которой можно адаптироваться в сложной социальной обстановке. В отличие от многих других молодежных сообществ, движение ролевиков привлекает доверительным общением между игроками одной команды, независимо от возраста, что ускоряет самоутверждение и помогает ориентироваться в быстро развивающемся мире. Бонусом является лёгкость вхождения в данную субкультуру.

Давая оценку значимости ролевых игр в жизни общества, можно констатировать тот факт, что для большинства - это хобби, вид увлечения, реальный способ проведения досуга с близкими, по интересам, людьми, приятное времяпрепровождение и содержательное общение. Однако причастность к романтике - волшебству, красоте и экзотике, возможность самореализации, удовлетворения своих ценностных предпочтений и творческих устремлений, отработка в игре модели поведения, крайне важны для эффективности использования свободного времени.

В чём заключается специфика виртуальных ролевиков? Ответом на данный вопрос послужил следующий раздел второй главы. Социальные сети стали стилем жизни современного общества. Они позволяют завести огромное число друзей разного возраста и пола. Коммуницируют друзья, меломаны, кинолюбители и, конечно же, ролевики, которым посвящено исследование. В процессе изучения виртуальных ролевиков, выяснили, что как все ролевые игры, виртуальные требуют достаточно большого количества информации. Рассмотрев особенности ролевого движения и, проанализировав отличительные черты виртуальных ролевиков, пришли к выводу, что в современном социуме последствия виртуального общения в процессе ролевой игры являются противоречивыми, обладая одновременно и положительной, и отрицательной направленностью.

Каждый человек индивидуален, со своими предпочтениями и запросами, которые формируются под руководством ценностных ориентиров семьи, ближайшего окружения и общества. Виртуальные ролевики, как и другие неформалы, заняли свою социальную нишу и заслужили право на существование до той поры, пока в них есть потребность. Обвинять ролевое движение за действия отдельных участников, которые выходят за грань игры и начинают принимать за реальность, рукотворно, созданную сказку, ошибочно и не дальновидно.

Интервью, проведённое в ходе исследования, показало, что веер образов, даже у людей играющих, практически, в одной тематике, разнороден и захватывает многочисленные источники, которые отклоняются в том или ином направлении, но сохраняют историческую тематику или тематику фэнтези и мистики с историческим антуражем.

Игроки выделили три основания для выбора роли, встречающихся, почти, в каждом интервью: каноничность образа; знание первоисточника, из которого был взят данный образ; подходящий антураж, а индивидуальные требования к образу, в большинстве своём, не так важны, как влияние виртуальной среды, окружающей ролевика и выбранного фендома для игры. Так же, ни один респондент не привязал напрямую понятие выбора образа к игре, и лишь один упомянул в числе причин выбора образов наличие подходящих к сюжету фотографий и гиф-анимаций.

Таким образом, исследование помогло выявить особенности создания визуальных образов в субкультуре виртуальных ролевиков и показало, что в первую очередь образ служит не иллюстрацией происходящего (хотя существует и такой вариант использования), а средством передачи информации между партнёрами по игре, что полностью опровергло гипотезу исследования.

Изучая и анализируя различные материалы по выбранному направлению и проводя исследование, ещё раз убеждаешься, что на сегодняшний день, социология рассматривает «виртуализацию» как современный

тренд, поскольку основные виды деятельности общества плавно перетекают в Интернет. Это служит причиной возникновения «виртуальных миров», которые привлекают и объединяют группы и общности людей по интересам, например, виртуальных ролевиков.

Субкультура ролевиков, как и сами виртуальные ролевые игры, не подавляют личность и не ограничивают свободу участников, а преобразуют агрессию в наиболее социально приемлемые формы. Участие в виртуальных ролевых играх повышает уровень снисходительности ко всему нестандартному, что весьма актуально в современном обществе, пропитанном нетерпимостью к проявлениям индивидуальности. Данная модель, при определённых условиях и изменениях большого социума, вполне может быть эффективной и жизнеспособной и за пределами движения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Александров Е.В. Видеомониторинг культуры: от лицевой летописи к виртуальной информационной среде // Мат. база сферы культуры: отеч. и заруб, опыт решения упр., науч. и технич.проблем. Информ. сборник. РГБ. Информкультура, 1997, вып.1. С.56-62.
2. Артемьев А.И. Социология личности / А.И. Артемьев. –М., Арбат Т – XXI, 2001. – 256 с.
3. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики: Исследования разных лет. М., Художественная литература. 1975. - 408 с.
4. Белетская Н.В. «Игра в идентичность: множественная идентичность у участников молодежного движения ролевых игр». [Электронный ресурс]. <http://identities.org.ru/essays/?q=e_beletskaya>
5. Бергер П.Л. Общество в человеке. //Социологический журнал. 1995г., № 2. С 323-337.
6. Богатырь Н.В. Антропология организаций и сетевых сообществ: история и современность // Этнографическое обозрение. 2012. №3. С. 3-12.
7. Боленков А.Г. Медиа-арт как феномен современной культуры // Социс. 2001.№8. С. 26-31.
8. Болескина Е.Л. Потребители игровой компьютерной культуры // Социологические исследования. 2000. № 9.С.80-84.
9. Булгакова О.С. Тело медиа и медиальная бестелесность// Новое литературное обозрение. 2012. №5. С. 403-418.
10. Великие мыслители Запада / Под ред. Я. Мак-Грилла. М., Крон-пресс. 1999. – 656 с.
11. Визуальная культура XX века и проблемы современного образования: материалы междунар. молодеж. науч.-практ. конф. / Ред.: В.В. Устюгова. - Пермь: Пермский гос. пед. ун-т. 1999. С. 395-399.
12. Витгенштейн Л. Философские работы. Ч.1. - М., Гнозис. 1994. - 612 с.

13. Воронков С.Г., Иваненков С.П., Кусжанова А.Ж. Социализация молодежи: проблемы и перспективы. (Ежегодный доклад о положении молодёжи г. Оренбурга). – Оренбург, 1993.
14. Галкин Д. В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования. [Электронный ресурс]. URL: <http://huminf.tsu.ru/jurnal/vol3/gdv_komp_igry>
15. Горяева Т.Н. Социализация молодежи - Аспирант и соискатель. №2. 2006. С.164-167.
16. Григорьев С.И., Гуслякова Л.Г., Гусова С.А. Социальная работа с молодежью: учебник для студентов вузов/ С.И. Григорьев, Л.Г. Гуслякова, С.А. Гусова. М., Гардарики. 2008. –204с.
17. Давыдов С.Г. Опыт сегментирования российской аудитории геймеров / Давыдов С.Г., Немудрова Т.А. // Социология: 4. М., 2011. № 32. С.104-123.
18. Дербенев Д.П. Социальная адаптация подростков // Социальный журнал. 1997. №1/2. С.144-151.
19. Емчура Е.М. Современная молодежь и каналы ее социализации. Вестник московского университета. Серия 18. Социология и политология. 2006. №3. С.135.
20. Епанова Ю.В. Субкультура тинэйджеров как феномен современной культуры: теоретические аспекты анализа / Ю.В.Епанова / Вестник СамГУ. 2007. № 5/2. С.152-158.
21. Запесоцкий А.С., Файн А.П. Эта непонятная молодежь: Проблемы неформальных молодежных объединений М., Профиздат. 1990. - 87с.
22. Зубок Ю. А. Социальная интеграция молодёжи в условиях нестабильного общества / РАН, Институт соц.-полит. исслед.; НИЦ при Институте Молодёжи. М., 1998. - 142 с.
23. Зубок Ю. А. Исключения в исследовании проблем молодежи // Социологические исследования. 1998. № 8. С. 47-56.

25. Зубок Ю. А. Молодёжь между интеграцией и исключением: социально-экономический аспект // Социально-гуманитарные знания. 2000. №2. С.183-199.
26. Зубок Ю. А. Риск в социальном развитии молодёжи // Социально-гуманитарные знания. 2003. № 1. С.147-162.
27. Ильин А.Н. Массовая культура и субкультуры современного общества: специфика соотношения // Общественные науки и современность. 2011. №4. С.167-176.
28. Ильин В. И. Образ и стиль потребления. Ключевые понятия. Социология потребления [Электронный ресурс].
<<http://www.consumers.narod.ru/lections/constyle.html>>
29. Караев А.М. Социализация молодежи: Методологические аспекты исследования. Гуманитарные и социально-экономические науки. 2005. №3. С.124-128.
30. Карпухин О.И. Самооценка молодежи как индикатор ее социокультурной идентификации // Социс. 1998. №12. С.128-135.
31. Ковалева А. И. Концепция социализации молодежи: норм, отклонения, социализационная траектория // Социологические исследования. 2003. № 1. С. 109–115.
32. Ковалева А.И., Луков В.А. Социология молодежи: Теоретические вопросы. М., Социум. 1999.
33. Луков В.А. «Особенности молодежных субкультур в России». 2002 г. № 6. С.79-86.
34. Мерло-Понти М. Око и дух / Пер. с фр., предисл. и комментариев А. В. Густыря. - М., Искусство. 1992. – 63 с.
35. Молодежная культура и ценности будущего // Отв. ред. А. Г. Козлова, М. С. Гаврилова. СПб. 2001 г.
36. Неформальные молодежные сообщества Санкт-Петербурга. Под ред. Козлова А. А. 2008. - 271 с.
37. Никольский Д.С. Социология молодежи. М., 2002. С.56-73.

38. Ожегов С.И. «Толковый словарь русского языка». М., Мир и Образование, Оникс. 2011. - 241 с.
39. Омельченко Е.Л. Молодежные культуры и субкультуры. М., 2000. С.243-263.
40. Омельченко Е.Л. Молодежь: открытый вопрос /Е. Омельченко. Ульяновск: Сибирская книга. 2004. С.181-264.
41. Орлов Д.В. Коммуникативные особенности ролевой субкультуры/ Д.В. Орлов // Вестник Саратовского государственного технического университета. 2000 г.
42. Орлов Д.В. Жизнь понятия и феноменов культура, субкультура: изучая ролевиков / Д.В. Орлов // Жизнь: бытийственный, ценностный и антропологический аспекты: сб. науч. статей. Саратов: Изд-во Сарат. ун-та, 2008. С. 219-223.
43. Орлов Д.В. Через семь палантиров до самого Мордора: интерпретация фольклорных жанров субкультуры ролевиков / Д.В. Орлов, А.О. Абрамова // Фольклор малых социальных групп: традиции и современность: сб. науч. статей. М.: Изд-во Гос. республ. центра русского фольклора, 2008. С. 175-192.
44. Орлов Д.В. Ролевые игры как способ конструирования социальной реальности: на примере субкультуры ролевиков / Д.В. Орлов // Художественно-творческие методы и технологии в социальной работе: сб. науч. статей. Волгоград: Изд-во Волгоград. Гос. пед. ун-та, 2008. С.90-95.
45. Платон. Государство. Кн. VI // Платон. Собр. соч. в 4-х т. Т. 3. М., 1994.
46. Розин В.М., Борисова Л.Г. и др. Технологии виртуальных реальностей // Аномалия. 1995. № 1. С.2-6.
47. Российская социологическая энциклопедия. М., Норма- Инфра. 1998. – 672 с.
48. Ручкин Б.А. Молодежь и становление новой России. // Социологические исследования. 1998. №5. С.91-93.

49. Сергеев С.А. К вопросу о классификации и некоторых особенностях молодежных субкультур России. // Социологические исследования. 2000. №4.
50. Сибирев В.А., Головин Н.А. Штрихи к портрету поколения 90-х годов//Социологические исследования. 1998. №3.
51. Современная молодежь: проблемы и перспективы развития [текст]// Материалы международной межвузовской студенческой научно-практической конференции, посвященной году молодежи в РФ. М., Институт международных социально-гуманитарных связей. 2012. С. 240
52. Согомонов А.Ю. Феномен «революции притязаний» в культурно-историческом контексте // Революция притязаний и изменение жизненных стратегий молодежи: 1985-1995 / Под ред. В.С. Магуна. М.: Институт социологии РАН. 1998. С.104-122.
53. Соколов М.М. Субкультурное измерение социальных движений: когнитивный подход. // Молодежные движения и субкультуры Санкт-Петербурга. Под ред. Костюшева В.В., С.-Пб. Норма. 1999. С. 194
54. Степанцева О.А. «Социальный портрет» геймера // Известия РГПУ им. А. И. Герцена. Аспирантские тетради. СПб. 2007. С.80-83.
55. Степанцева О.А. Игровые компьютерные технологии в образовательном процессе// Личность. Общество. Образование в современной социокультурной ситуации. Межвузовский сборник научных трудов. СПб. ЛОИРО. 2007. С.521-524.
56. Степанцева О.А. Информационно-коммуникационные технологии: современное состояние и перспективы развития (на примере субкультуры геймеров) // Информационно-коммуникационные технологии: современные особенности и тенденции развития. СПбГУП. 2006. С.88-91.
57. Степанцева О.А. Компьютерные игры, как социокультурный феномен. «За» и «против» // Герценовские чтения 2004. Современное общество. Социологическое измерение повседневности. СПб. 2004. С.311-313.

58. Степанцева О.А. Социальные последствия развития игровой компьютерной культуры: проблемы и противоречия // Герценовские чтения 2005. Актуальные проблемы социологического образования. СПб. 2005. С.260-263.
59. Хайдеггер М. Время картины мира. Гегель и греки // Хайдеггер М. Время и бытие. Статьи и выступления. - М., Республика. 1993. – 447 с.
60. Чупров В.И. Социология молодежи на рубеже своего 30-ти летия // Социологические исследования. 1994. №6. С.50-57.
61. Чупров В.И. Молодежь в общественном воспроизводстве // Социологические исследования. 1998. № 3. С.93-105.
62. Чудинова В. П. Чтение «компьютерных мальчиков»: результаты исследования // Недетские проблемы детского чтения: Детское чтение в зеркале «библиотечной» социологии. РАЧ. 2006 [Электронный ресурс] - URL:<<http://www.rusreadorg.ru/issues/chudinova/1.htm>>
63. Шабанов Л.В. Социально-психологические характеристики молодежных субкультур: вынужденная маргинальность? Томск: изд-во ТГУ. 2005. - 399 с.
64. Щепанская Т.Б. Антропология молодежного активизма //Молодежные движения и субкультуры Санкт-Петербурга.Спб.,1999. - 262 с.
65. Штомпка П. Визуальная социология. Фотография как метод исследования: учебник. М., Логос, 2010. - 168 с.

Программа исследования

Тема. Основания выбора виртуальными ролевыми виртуального образа для игры.

Цель. Изучить основные факторы, влияющие на выбор образа виртуального ролевого.

Основной исследовательский вопрос: Какие факторы влияют на выбор визуального образа ролевого?

Задачи:

- 1) Выявить веер образов респондентов в прошлом и настоящем.
- 2) Узнать, чем руководствовался ролевик, выбирая образы, которыми он играет.
- 3) Выяснить основные характеристики визуальных образов.
- 4) Сопоставить визуальное исследование фотографий с результатом интервью.

Гипотеза – выбор образа, в первую очередь, обусловлен визуальными факторами (внешностью актёра, его эмоциональностью, связью с характером персонажа и прочим), а также совпадением визуальных картинок с сюжетом игры.

Объект – русскоговорящие ролевики социальной сети «ВКонтакте».

Предмет – мотивы выбора ролевыми визуального образа для игры.

Выборка респондентов – «снежный ком»

Гайд интервью

- I. Какие роли Вы играете сейчас?
- II. Вспомните, пожалуйста, свой первый образ.
- III. Назовите самые интересные образы в Вашей ролевой жизни.
- IV. Какие роли Вы хотели бы сыграть в будущем?

Для каждой из названных ролей требуется узнать:

- 1. *Какой образ Вы используете для этой роли?*
- 2. *Канонный это образ или неканонный?*
- 3. *Почему вы выбрали этот образ?*
- 4. *Как образ соотносится с сюжетом ролевой?*
- 5. *На какой неканонный образ вы могли бы заменить устоявшийся канонный образ?*

- V. Как Вы выбираете свой образ?
- VI. Можете ли Вы взять образ, о котором ничего не знаете? (Если «да», то при каких обстоятельствах?).
- VII. Если к интересной роли Вам предложат не очень привлекательный образ, сможете ли Вы взять такую роль?

10.06.15- Ж-18 - ЭЮ

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент - Эльвира Юрьева

Возраст -18 лет.

Род занятий – ученица школы.

И: И так, вопрос первый, какими образами ты играешь сейчас? Пришли пожалуйста фото)))) Если образов много, то пришли только самые любимые, не больше пяти.

Р: Я играю Султана Мурада, Джаллалудина Акбара. Мой самый любимый образ это был образ Эмель Шах Хатун.

И: А, в других ролевых ты кого-нибудь играешь?

Р: Нет.

Я играю только в вашей ролевой, но подумываю взять роль в другой ролевой игре.

И: А, какой бы образ ты взяла в другой ролевой? Какую создала биографию, какое бы взяла фото, какой характер бы задала для своего персонажа?

Р: Я бы взяла женский образ. Девушка была бы не из очень богатой семьи. Возможно, она будет гречанкой или венецианкой. У моего персонажа будет очень мягкий характер. Но не смотря это она борец по жизни. Она может постоять за себя. И если ее кто-то обидит, то она отомстит. Она попала во дворец из-за того, что ее продали родители. Девушка будет очень из-за этого страдать. Но глубоко в душе она понимает, что ее родители нехотя сделали этого. Турки предложили им огромную сумму денег. И родители пошли на сделку. (ну это пока поток моих мыслей, перефразируешь если что).

И: Я так понимаю, ролевая тоже по «Великолепному Веку», а какой бы визуальный образ ты для нее взяла? Опять Селину или какой-то другой?

Р: Да, это ролевая будет тоже по Великолепному Век. Я бы взяла образ Фахрие Эвджен.

И: Красивый образ)))) А, ты смотрела сериалы, в которых играет Фахрие?

Р: Да, «Королек-птичка певчая» 2013, Курт Сеит и Александра.

И: А, сериалы «Царство» и «Тюдоры»? Видела хотя бы пару серий? Я помню, что ты начинала смотреть «Джодху и Акбара», до какой серии ты дошла?

Р: смотрела «Тюдоры» весь сериал, «Царство» смотрела кусками, и даже не знаю, какие это серии. Насчет «Джодхи» я дошла до 5 серии, завтра продолжу просмотр))

И: А, как по-твоему, твои персонажи похожи на сериальные образы? Будет ли игра твоего Акбара похожа на то, что ты видела в сериале? Или в полном метре, по-моему, ты его тоже смотрела?

Р: Могу сказать, что Джаллал не будет похож на того персонажа, который показан в «Джодхе и Акбар». Он не будет таким жестоким, как показан он в сериале. Акбар будет справедливым правителем, будет учиться грамоте, но также он будет наказывать предателей.

И: А Мурад похож на Генриха из «Тюдоров»? И похожа ли Была Эмельшах на сериальную Грив?

Р: Мурад похож на Генриха. Он любит быть с женщинами. Но больше всего он любит Аишу и детей. Насчет, Эмельшах не могу сказать похожа она или нет, потому что плохо знаю сериал "Тюдоры".

И: А, до нашей ролевой ты в каких-нибудь ролевых играла?

Р: Была, но это было давно. Я тогда там Бейхан Султан играла.

И: А, какой образ ты для той ролевой использовала?

Имеется в виду, какую актрису?

Р: Просто фотки долго грузятся. Пынар Чаглар Генчтюрк.

И: То есть, ту же, что и в сериале? А её образ в твоём исполнении походил на сериальный?

Р: Да, образ был похож на ту Бейхан, которая была в сериале. Но там действия происходили после смерти Сулеймана. Бейхан страдала из-за того, что не смогла простить брата. Ей хотелось попасть обратно в прошлое, чтобы сказать, как она его любит, но увы, машину времени тогда еще никто не создал.

И: Понятно))) Это был твой первый опыт в ролевой?

Р: Да.

И: Тогда понятно)))) Были ещё-какие-нибудь роли? Может где-то хотела взять роль, но поиграть не получилось? или что-то в этом роде?

Р: Нет, больше ролей не было.

И: А если брать других игроков, есть образы, которые тебе нравятся? Такой образ, которым ты бы играть не стала, но который очень подходит другому игроку.

Р: Вообще мне нравятся все образы. Даже образ отрицательного персонажа, как Даниал-мирза. Если бы он не был таким жестоким и остроумным, то не справился бы с той проверкой, которую приготовил ему Джалал.

И: А, визуально образ? Актёр или актриса, который очень нравится, но которым играть бы не стала.

Р: мне нравится очень актер Окан Ялабык. Но я его не взяла, потому что он актер очень эмоциональный. И мне его трудно будет описывать.

И: Понятно)))) Это были все мои вопросы. Спасибо большое за ответы))))

21.02.16-Ж- 24- НБ

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент –Нина Богданова

Возраст -24лет.

Род занятий – архивист.

И: Какие роли ты играешь сейчас?

Р: Играю роль Наталии Брайтман (самой себя), Махидевран Султан, ну и в последнее время отыгрываю роль цыганки Эсмеральды.

И: Можешь рассказать о них поподробнее?

Р: Наталия Брайтман - больше сборная солянка из вышеописанных образов.

Махидерван Султан - историческая личность, наложница Султана Сулеймана Кануни ("Законодателя" тур), мать шехзаде ("наследный принц" тур) Мустафы.

Цыганка Эсмеральда - героиня романа В. Гюго "Собор Парижской Богоматери". От каноничной Эсмеральды я взяла начало её истории, т.е. то, что она росла среди цыган.

И: Приведи парочку примеров сцен или эпизодов, которые ты уже отыграла по этим персонажам.

Р: С удовольствием.

Приезд пока-ещё-не-Махидевран в Стамбул в качестве наложницы.

Если говорить об Эсмеральде, то это день, когда она узнала, что не одна в этом мире. Что у неё есть брат.

И: А, у Наталии Брайтман какие были сцены?

Р: Посиделки в кафе с друзьями по случаю её дня рождения.

И: Хотелось бы узнать по подробнее, но это чуть позже. Пришли фото, которые ты используешь в игре по твоим образам. По всем трём.

Р: 1. Наталия Брайтман - Наталия Орейро

2. Махидевран Султан - Нур Феттахоглу

3. цыганка Эсмеральда - Сальма Хайек.

И: Спасибо. А как ты вообще узнала об этих образах? Где впервые их увидела, или услышала про них? постарайся вспомнить.

Р: Хорошо.

Про Наталию Брайтман... это я сама придумала, соединила своё имя и фамилию певицы Сары Брайтман. Это произошло 5 лет назад.

Махидевран Султан. Узнала о ней из сериала "Великолепный Век". Мне её история понравилась. Потому что она - любящая и верная женщина. Этого персонажа взяла себе

на вооружение где-то года 3 назад.

Эсмеральда - мой самый молодой персонаж. Года нет, как я играю ей. Про саму

Эсмеральду узнала ещё с детства.

Дисней, Виктор Гюго сделали своё дело.

И: А, где, Вы, впервые увидели или слышали про актрис, которыми играете эти образы (Наталья Орейро, Сальма Хайек)?

Р: Наталия Орейро - певица и актриса детства. Все девочки тогда "болели", если можно так сказать, сериалом "Дикий ангел". Правда, этот сериал я не смотрела. Но зато знаю "Ты моя жизнь", после которого моя любовь к Орейро закрепилась. Она - превосходная актриса. Что насчёт песен её. Первая песня Орейро, которую я слышала, была "Tu venepo". С тех пор я переслушала все её песни.

С Сальмой Хайек я познакомилась после просмотра фильма "Бандитки". эта кинолента зацепила меня, образ Сальмы там довольно запоминающийся. Но слышала впервые о ней, когда шла речь о фильме "От заката до рассвета".

И: А, о Нур ты слышала до просмотра «Великолепного века»?

Р: Нет, после.

Я совсем не увлекаюсь турецким кинематографом.

И: Понятно. Скажи, твоя Махидевран в точности повторяет сериальный характер, или есть какие- то отступления?

Р: В точности.

И: А, какой характер у Эсмеральды?

Р: Сильная, не унывающая, весёлая. Ведь магия подпитывается эмоциями.

И: Магия?

Р: Да. Эсмеральда - цыганская колдунья.

И: То есть твоя Эсмеральда достаточно далека от того образа, который был в Романи Гюго?

Р: Достаточно. Я взяла из образа, описанного в романе, лишь то, что Эсмеральду воспитали цыгане.

А всё остальное - моя фантазия.

И: Понятно, а есть экранизация романа, в которой образ похож на твою Эсмеральду?

Р: Нет. Пока нет такой экранизации.

И: А, вообще персонаж какого-нибудь фильма (любого) похожий на твою Эсмеральду? С той же Сальмой Хайек, например.

Р: Есть. Правда, это сериал, вернее, одна серия, из сериала "Зачарованные". Цыганка Эваблизка моей Эсмеральде. Тоже цыганка, тоже колдунья.

И: Любопытно)))) А Характер Наталии ты играешь просто как свой. Собственный?

Р: Да.

И: Скажи, а как ты думаешь, есть что-то общее между твоим характером и характером Наталии Орейро? (реальным характером, или в каком-то фильме, сериале).

Р: Мне кажется, я больше стараюсь быть похожей на героинь Наталии Орейро. Они открытые и сильные духом. Чего в себе пока не наблюдаю.

И: Спасибо))) нынешние образы мы обсудили, а были ли у тебя ещё интересные образы в ролевой жизни?

Р: Были. Лив Тайлер, Джулия Робертс, Патрисия Веласкес. Но они не прижились. По разным причинам. То не тот настрой, то "слишком большой кусок отхватила", то фоток для «ав» нет.

И: А, для каких персонажей ты их использовала?

Р: Это было давно. Многих персонажей я поменяла. По большей части, то были феи, эльфы, друиды, волшебницы.

Да играла я их для своих ролевых мужей.

И: Можешь вспомнить свой первый образ?

Р: Элизабет Беннет. Внешность - Энн Хэттэуэй.

И: А, какая это была ролевая?

Р: В те дни я только вливалась в мир ролевиков. И играла в личных сообщениях. В группы пока меня никто не приглашал. А ролила я по миру Джейн Остин. Иногда придумывая что-то своё, свой сюжетный поворот.

И: Ты сама выбрала такой образ для своей Элизабет? Просто я не помню, что бы Энн Участвовала в Экранизации гордости и предубеждения...

Р: Я смотрела фильм с Энн "Становясь Джейн Остин" и решила, что образ её идеально подойдёт для моей Лиззи Беннет.

И: Хорошо))) ты обещала побольше рассказать про свои образы, которые уже назвала. Давай начнём с Наталии Брайтман. Какая у этого персонажа биография?

Р: Родилась в семье учёного и художницы. Росла очень образованным, послушным ребёнком. Обучалась на историческом факультете. Во время практики на старших курсах отправили в архив. Где Наталия выяснила о своём родстве с Хоакином Мурьетта, прототипом Зорро. После института девушка загорелась идеей написать историю о своих предках, живших в ту эпоху. Выпустив книгу, на одном из мероприятий, посвящённых выходу "Зорро. Жизнь под знаком Z", повстречала своего нынешнего мужа, одного из представителей сливок общества.

Он-то и ввёл Наталию в мир шоу-бизнеса. Ну а там всё по старой схеме: любовь,

свадьба, дети. Да, у них в браке родилась Кармен Монтеро. Пока всё.

И: Хорошо, спасибо)))) Расскажи о Махидевран Султан. Какие этапы её жизни ты отыгрывала?

Р: Из жизни Махидевран Султан приходилось отыгрывать разные этапы её жизни: как семья выслала ту в Стамбул в качестве подарка Сулейману. Отыгрывала воспитание маленького Мустафы. Противостояние с Хюррем.

И: А, как именно её выслали в Стамбул? При каких обстоятельствах?

Р: Корабль за ней приплыл в следующую неделю после празднования её дня рождения.

И: А, почему это произошло? Я просто не очень хорошо знаю биографию Махидевран, так что не совсем понимаю.

Р: Тому причин нет. Ей просто уготовили лучшую жизнь. Да и свою жизнь. Ведь за неё обещали большую сумму.

И: То есть её просто продали? Родители? Или кто-то другой?

Р: Родители.

И: А, как на это отреагировала сама Махидевран?

Р: Сперва огорчилась, но потом обрадовалась, как только увидела тогда ещё Шехзаде Сулеймана.

И: То есть, он ей понравился. А как она добилась его внимания?

Р: Танцем на одном из празднеств.

И: А, что привлекало Сулеймана именно в твоей Махидевран? В тот вечер, когда она для него танцевала и вообще в течении всей жизни?

Р: Моя Махидевран умна, послушна. Ну и красива.

И: Ты сегодня как-то не многословна. Я тебя не от каких дел не отвлекаю?

Р: Нет. Абсолютно.

И: Ну хорошо, тогда продолжим)))) А, было что-нибудь интересное в воспитании маленького Мустафы? Какие-то запоминающиеся моменты?

Р: Честно говоря, так вот с ходу не вспомнить.

И: Ну тогда перейдём к "войне" с Хюррем)))) Были ли у вашего противостояния какие-то причины помимо конкуренции за любовь Сулеймана?

Р: Конечно.

У нас обеих были дети. А по закону тот шехзаде, кто взошёл на престол, должен убить своих братьев.

Так что тут хочешь-не хочешь, а будешь из кожи лезть вон. Не ради себя, ради своих чад.

И: А, как думаешь, если бы Хюррем и Махидевран (Махидевран именно в твоём

исполнении) столкнулись бы при других обстоятельствах. Где у каждой был бы свой мужчина и не было бы такой вражды за выживание детей, то какие бы у них были отношения?

Р: Если бы всё было так, как описала ты, то, думаю, что... минимум как добрыми знакомыми они бы были. Насчёт дружбы не знаю. Возможно, и была бы.

Но история не знает сослагательного наклонения.

И: Согласна))) Но раз ты считаешь, что они бы могли быть даже подругами, то значит у них много общего?

Р: Не думаю.

И: Ладно, давай действительно вернёмся к сюжету)))) Скажи, какие были самые важные моменты в этом противостоянии? Скажем так, какие ключевые точки.

Р: Помимо вышесказанного, ещё и то, что Султан взял в жёны Хюррем, порвав все традиции.

И: А если отойти от истории. Можешь вспомнить какую-нибудь важную ссору между ними, которую тебе пришлось отыгрывать? Или какую-нибудь запоминающуюся интригу, которую одна сплела против другой?

Р: Махидевран и Мустафе подарок преподнесли во время одного из кормлений Мустафой льва, что привезли в дар из ближайших земель, тот смог допрыгнуть до Шехзаде. И чуть не убил. Но всё обошлось лишь глубокой царапиной.

И: Это подстроила Хюррем?

Р: Да. Один из её слуг перерезал кусачками цепь.

И: Действительно интересный момент. А кто-нибудь догадался, что это она?

Р: Нет.

И: Было ли ещё что-нибудь интересное в биографии твоей Махидевран?

Р: Нет. Не было.

И: Ну хорошо, тогда давай немного пофантазируем. Есть ли какая-нибудь роль, которую тебе бы очень хотелось сыграть?

Р: Да. Есть. Крисания, светлая жрица бога Паладайна.

И: А, это откуда такой персонаж?

Р: Из цикла книг "Сага о копье". Но я их не читала. Смотрела мюзикл "Последнее испытание".

И: А, чем тебя зацепил этот персонаж?

Р: Что она способна на великую жертву ради любви и доказала это. Она спустилась в Бездну, чтобы спасти чёрного мага Рейстлина, слугу Тёмной

Госпожи.

И: Судя по описанию немного похоже на то, что происходит между крюком и Эммой в ОВС))))

А какой бы образ ты взяла для этого персонажа?

Р: Елена Ханпира (как в мюзикле), либо Эмми Россум (в воображении моём).

И: А, почему именно Эмми?

Р: Внешне подходит. Нежная. Кареглазая, волосы каштанового цвета. Добрый взгляд. И голос чарующий.

И: А, у неё была какая-нибудь похожая роль?

Р: Я Эмми видела лишь в роли Кристин Даас.

И: Понятно, спасибо))) А Расскажи, как ты вообще выбираешь свои образы?

Р: По внешности (редко), по фильмографии (чаще).

И: А если к интересной роли тебе предложат взять не очень привлекательную внешность, можешь взяться за такую роль?

Р: Думаю, да.

И: При каких-нибудь обстоятельствах ты могла бы взять образ, про который до этого вообще ничего не слышала?

Р: Если о персонаже я не знаю ничего, то мне сложно вжиться в него. Но если ОЧЕНЬ просят, то играю персонажем, как могу.

И: А если попросят сыграть какую-нибудь известную тебе роль, но с образом актрисы или актёра, с которым ты не видела ни одного фильма? Смогла бы сыграть такую роль?

Р: Информация о персонаже важнее внешности.

И: Это были все мои вопросы)))) Спасибо большое за интервью))))

Р: Тебе спасибо))

13.04.16-Ж- 18-ВБ

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент – Вероника Блант

Возраст -18 лет.

Род занятий – ученица школы.

И: - Давай, сначала, с тобой обсудим твои ролевые образы. Хорошо?

Р: - Хорошо.

И: - Ну, начнём с вопроса, какие роли ты играешь сейчас?

Р: - Назвать?

И: - Да, назвать.

Р: - Ну, сейчас я играю роль Кёсем Султан (смеётся).

И, как ни странно, Джульетту Капулетти.

И: - Совсем ни странно. Потом пришлешь мне фотографии образов, которые используешь для этого.

Р: - Да, конечно. Прямо сейчас могу.

И: - Давай лучше потом, чтобы не прерываться, а то и так уже интервью затягивается. Можешь назвать имена актрис, которых ты используешь?

Р: - Да, получается, для первой – Берен Саат. Для второй, - обычно или Оливию Хасси, Джой Эстер, или беру эту – Джулию Луци.

И: - То есть, канонные образы используешь? А если бы ты выбирала какой-нибудь другой образ, кого бы взяла?

Р: - Ну, если бы на роль Кёсем Султан, то я бы выбрала Фахрие Эвджен.

А если на роль Джульетты, то я бы выбрала или тоже Фахрие Эвджен.

Она мне близка к этим ролям, или же взяла Ясемин Аллен.

И: - А почему, именно, эти роли ты выбрала? Именно внешности?

Р: Роли или внешности?

И: - Почему, именно, эти внешности?

Р: - Именно эти внешности... Ну, скажем так, Фахрие у меня ассоциируется с Кёсем. Во-первых, она темноволосая, во-вторых, мне нравится её взгляд. Она передаёт все эмоции, у неё много фото, которые я могу использовать для раскрытия той или иной реплики своего персонажа, или той, или иной ситуации, т.е. она даже на фото хороша мне и моей роли, очень хорошо подходит. А для роли Джульетты я бы взяла Ясемин, т.к. она внешне выглядит как девочка, такая

юная. Она блондинка, такая «лёгкая», т.е. в ней нет тяжёловесности, и ей это подходит.

И: - А почему ты любишь канонные внешности использовать для своих персонажей?

Р: - Ну, во-первых, в ролевой не были заняты, а, во-вторых, я решила не заморачиваться. Потому что, когда я начинаю выбирать, то это очень долго, не могу определиться. И я решила так, раз канон, так канон. Легче выбирать фото по теме и, к тому же, у меня в паре, мой соигрок, шёл с канонной парой моего персонажа, т.е. если это Кёсем в исполнении Берен Саат, то Ахмед, а если Джульетта – Джулия Луци, то Ромео был Давиде Мерелли.

И: - Понятно, спасибо большое. А можешь вспомнить свой первый образ?

Р: - Да, это была Джульетта. (смеётся).

И: - Тоже Джульетта? А какой, ты тогда, для неё образ использовала?

Р: - Для неё взяла Сесилию Кару.

И: - То есть, самую первую Джульетту ты взяла из мюзикла, да?

Р: - Да, да самую первую, но потом вторую сменила.

Это та же роль была, просто сменила на Оливию Хасси.

Но первую анкету я, именно, с Сесилией Карой взяла.

И: - Хорошо. А самые интересные, какие ты образы больше всего любишь?

Р: - Ну, самые вот интересные... Мне понравилась роль Хюррем играть в прошлом году. Потом понравилась мне роль Джейн Вольтури – это по «Сумеркам», такая вампирша, кровожадная она была и с ней было интересно раскрывать образ, т.к. тут она такая «жуткая –жуть», а там её можно открыть с другой стороны – семьи, брака, т.е. такое интересное амплуа.

И: - Хорошо. Но потом, понятное дело, ты пришлешь мне фото.

Почему ты выбрала, выбирала, именно, эти образы опять же? Ты, канонные брала, я так понимаю? Если бы для них выбирала не канонный образ, какой бы ты взяла?

Р: - Для кого?

И: - Ну, например, для Вольтури?

Р: - Ну, если бы неканон Хюррем, то я бы наверно взяла...

Я фото пришлю, или, не буду оригинальной, я бы взяла Фахрие Эвджен (смеётся). Она у меня на все случаи жизни (смеётся). Разнообразие актрисы говорит о её таланте. Она может изобразить всех. На роль Джейн Вольтури,

возможно-таки, я бы взяла Мерве Болугур.

У меня такой турецкий набор, но тем не менее...

И: - У каждого своё.

Р: - Да, (смеётся), заиклена на них, у Мерве бледная кожа, чёрные волосы, красные губы, прямо женщина вамп, т.е. подходит.

И: - А вообще, как ты выбираешь свои образы?

Р: - Ну, первый критерий – это внешне, т.е. я за внешне предлагаемого героя, то как предлагают. Оцениваю его описание, в тех ролях, которые играю, дают краткое описание – понятие о персонаже, кто он есть, с чем его «едят», чем он дышит? Примеряю его на себя, если же он, резко, отличается от моего типа, человеческого, моих качеств, то мне ещё вдвое интереснее его играть и я, скорее всего, его беру. И образ или досоздаю сама, добавляя своего, или раскрываю тот, который есть, мне предлагают готовый. Туда добавлять ничего уже не надо. А внешность к нему уже подбираю по описанию внешности или характера. То есть, если это такая стервозная дамочка, то Мерве вообще к ней подойдёт прекрасно. Если это больше такая инфантильная, романтическая натура, то может подойти Ясемин. Кто угодно, такая романтика...

И: - Хорошо, а вот если тебе предложат для интересной роли не очень привлекательный образ и скажут, что его менять нельзя, ты, возьмёшь такую роль?

Р: - Ну, в принципе да, потому что, если характер – сама суть персонажа – интересна, то в принципе, внешность играет второстепенную роль. Можно выбрать офигенную внешность и играть никак, вообще не раскрывать.

Всё зависит от игры, от чёткости того, как ты будешь раскрывать, проявлять персонаж.

И: - А ты могла бы когда-нибудь взять образ, о котором вообще ничего не знаешь? То есть, в первый раз видишь фотографию какой-нибудь актрисы и взять роль вот с таким образом?

Р: - Ну, в принципе да, если по ходу буду узнавать какую-то информацию, искать... Оно всегда интересно узнавать что-то новое, кто это такой? Вообще интересно себя развивать. Если всю жизнь играть Джульетту и Хюррем далеко не уедешь.

И: - Хорошо, спасибо. Я думала интервью затянется дольше, но это были все мои вопросы.

14.04.16-Ж-19-ЕК

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент – Елена Краева

Возраст -19 лет.

Род занятий – студентка ВУЗа.

И: Ок))) И так Расскажи пожалуйста, какие роли ты сейчас играешь?

Р: Мужские.

Зачастую персоны властные, жадные.

Стремящиеся к семейному счастью.

И: А, можешь их просто перечислить?

Р: Принц Максин, Великий визирь Данис Паша, Султан Мустафа.

Была еще Махпейкер Хатун, но ролевую закрыли.

И: А, какие образы ты используешь для этих ролей?

С фотографиями, если тебя не затруднит.

Р: Ну фото сама ищи, а прототипы скажу:

Брэдли Джеймс, Джонатан Риз Майерс, Мехмет Гюнсюр и Бурджу Обзерк.

И: Просто анализ фотографий - часть моей исследовательской работы. Мне важно не то, как выглядят персонажи, а какие фотографии ты сама выберешь))))))

Р: Да я их и не использую. Просто везде требуют - вот в анкету и пихаю.

Тут без разницы, абсолютно.

Хотя все они - качки: D

И: То есть тебе абсолютно всё равно, какой образ?

Просто вспоминая наш спор об образе Данала, мне казалось, что для тебя это имеет не малое значение.

Р: Ну смотря как. Если я планирую играть человека слабого - то и прототип должен быть похожим на слабого, если сильного - выбираем сильных актеров.

И: Это единственный критерий?

Р: Да.

Ну и чтоб я знала актёра.

И: Хорошо. А можешь назвать свои самые любимые роли и какие у них были прототипы?

Р: Миледи - Мерьем Узерли и Вахиде Перчин.

Данис Паша - Джонатан Риз Майерс.

Я вспомнила, что сейчас я играю большими персонажами: Мустафа, Махпейкер, Данис, Максин, а также Юстиниан Мариетт, Эридан Блэк, Диаспро-Лукреция Блэк. Вот.

И: А, у последних, кого ты назвала, какие внешки?

Р: Ричард Медден, Драко Малфой (не помню имени актёра), Эмилия Кларк.

Вот их образы я пришлю, но, когда приду домой.

И: Хорошо, буду ждать. А почему ты взяла для Миледи (я так понимаю, речь идёт о Миледи из трёх мушкетёров) образы Хюррем?

Р: Нет, эта героиня никак не связана с романами Дюма. Она была неканоном во вселенной Нарнии, а после была перенесена во вселенную Гарри Поттера.

Кажется, бредом, но это долгая история.)

И: Может всё- таки расскажешь поподробнее?

Р: Позже.

И: Ну как нужно будет уйдёшь)))) И так, что за героиня в Нарнии с внешностью Мерьем?

Р: Крч, как ролевик я сначала пришла на mail.ru

И псевдонимом моим был ник " Миледи", который впоследствии и стал именем моей героини. Именно имени. В оправдание своей глупости могу сказать, что в 12 лет нечего более "умного" я придумать не могла.

И как все школьники, я создала себе не просто девушку, а Мэри Сью. Впрочем, со временем это прошло.

начала играть я в ролевой, посвященной Хроникам Нарнии. Удачная компания и сюжет подвели к тому, что Миледи стала женой Питера Певенси и даже родила сына.

Много - много воды - и Миледи изменила мужу (хотя это было чистое изнасилование) и даже забеременела, за что с позором была изгнана из Нарнии.

Я - ж ролевик! Я не могу без игры. И, потеряв одно общество, я создала другое.

Вдохновляясь вселенной Гарри Поттера, я создала неканонную магическую семью Мариетт, где стала главой дома. Признаться, игроки есть и игра идет.)

01.01.2016 я "убила" Миледи, перестав посещать страницу и перешла на страницу её старшего сына, так что дело продолжается.

Вот так вот.

И: Очень интересно)))) А, почему именно внешность Мерьем для этого персонажа?

Р: Ну вспомни Нарнию: платья, драгоценности, титулы. Чистое Средневековье!

Более - менее под этот критерий подходил Велколепный век с Мерьем (о, Миледи, кст, была рыжей). На мейле мы часто использовали gif в постах.

И: Понятно. А что за персонаж Данис Паша?

Р: Чистый ВВ. Великий визирь при Султане Дамире.

Там такие посты! Ммм..

Давай я тебе ссылку, что ли, скину. Потому что описать это невозможно: страсть, буря, холод, сила. Играли вот месяц назад.

И: Ну давай))) И всё- таки, можно коротенько о персонаже. Характер, главные жизненные события?

Р: Блин, опять скрыли обсуждения.

Был из рода Крымских Гераев (именно в такой форме взяла фамилию). Ученый молодой человек, хладнокровный ко многому, очень внимательный и амбициозный. Верный государству и трону, но не лично Султану - желает сделать Империю по истине Великой тем или иным образом.

Планировал свадьбу на сестре Султана для укрепления своего положения, но постепенно стал влюбляться к султаншу.

Там такие посты были! Истинная страсть взрослых людей, а не обычные " поцелуи, обжимания и т.д." Никакого секса и поцелуй был всего лишь один раз - и то Данис едва пощечину не получил).

И: А, внешность Джонотана была для этой роли выбрана тоже из-за антуража? Или было что-то ещё?

Р: Из антуража и за его страстные взгляды и внешнее хладнокровие. Посмотри фильм " Дракула, Город костей, Тюдоры " - так или иначе он там холоден с окружающими, амбициозен и страстен.

И: Понятно))) Ты называла двух персонажей с одинаковой фамилией - Эридан Блэк и Диаспро-Лукреция Блэк. Это, я так понимаю родственники?

Р: Диаспро - дочь Миледи, та самая, что стала причиной ухода из Нарнии. Эридан - её сын.

И: Любопытно))) Можешь поподробнее рассказать о их биографии?

Р: Диаспро родилась слепой и слабой, но постепенно она крепла здоровьем и даже к ней вернулось зрение. Она - сквиб (гугл в помощь). нежная, аккуратна, пуглива, покорная. Росла исключительно в семейном особняке и на домашнем обучении. Для выгоды семьи была выдана замуж за лорда из семьи Блэк и от

мужа родила сына.

Эридан совсем мелкий.

И: А, по какому принципу выбирались их внешки?

Р: Ну посуди из описания Лукреции: дитя изнасилования, родилась слабой, так и растёт ещё как типичная "тепличная дочка". Она должна была быть слабой по духу - и выбралась подобная. Эмилия Кларк в образе Дейнерис из Первого сезона: слабая, неуверенная, юная.

И: Ну если вспомнить самое начало, то да))) А, её младший брат? Просто из-за схожести?

Р: Младший брат?

И: Ну Эридан.

Или это её сын? (не совсем поняла).

Р: Это её сын!

И: Теперь ясно)))) Так только из-за схожести была взята его внешка? Или было что-то ещё?

Р: Схожесть. Отец блондин, мать - альбинос. Вот и паренек тоже белый. + много gif.

И: Ясно)))) Ну с ними мне в принципе всё понятно. Теперь Юстиниан Мариетт. Что это за персонаж?

Р: Брат Лукреции. Родился уже во Франции. Галантный, спокойный. Джентльмен, одним словом. Ну и характер списан с Робба Старка.

И: То есть это целое семейство?

Р: Верно.

Там ещё три персонажа: новый муж Миледи, ещё сын и дочь от брака, но это уже не мои персонажи, да и мне лень уже говорить о них.

И: Хорошо, не буду спрашивать)))) Кого мы там ещё не обсудили? По-моему, Мустафу, Махпейкер и ещё кого-то. Сейчас поищу в переписке, а пока скажи мне, кто же такая Махпейкер? Это канонный персонаж?

Р: Нет. Девушка - сефевидка, попавшая в плен и проданная в гарем Султанзаде. Из-за убийства родных, произошедшее на её глазах, повредилась умом: стала более покорной, почти бесхарактерной, всего бояться и всем стараться угодить.

И: И как в результате сложилась её судьба?

Р: Из-за того, что игра прекратилась почти на самом начале развития персонажа: ей Султанзаде успел только дать новое имя (прежнее было Лейла). Усе. Ни

Хальвета, ни внимания.

И: Понятно. А почему для неё была выбрана именно внешность Бурджу Озберк?

Р: Я хотела Нину Добрев. Есть там gif, где она именно такая: забитая, беспомощная.

Но её забрали раньше и пришлось брать первое, что пришло на ум.

И: Бывает. Внешность Нины очень популярна))))

Р: Да, но я хотела именно из-за некоторых кадров.

И: Если будет возможность потом перешлешь мне эти кадры?

Р: С Ниной?

И: Да)))

Р: И прочее в этом духе.

И: По-моему, все, кроме первого кадры - это роль Амары. Ты смотрела сериал? Понимаешь, о чём я сейчас говорю?

Р: Сериал не смотрела, но о чем речь - понимаю. Ну да, именно в стиле Амары - Нина самое то.

И: Да, Амара действительно запуганный и замученный персонаж)))))) Ладно, давай перейдём к следующему - Принц Максин. Что это за персонаж?

А, можно узнать, какие моменты его жизни отыгрывала именно ты?

Р: Знакомство с одной девушкой, на которой он в последствии женился. Этот брак не одобрили нарнийцы и убили пару.

И: А, почему не одобрили?

Р: Она была типичной Мэри Сью) Но забавной, веселой и каждый день - приключение.

И: То есть никакой сюжетной подоплёки типа разного происхождения, или ещё чего-то не было?

Р: Ну, было. У неё вся семья была Мэри Сью: то они дочери Аслана, то внуки Люцифера. Поэтому её ненавидели в Нарнии.

И: Понятно)))) Из нынешних твоих персонажей остался только Султан Мустафа. Что ты можешь рассказать о нём?

Р: Разочарован предательством семьи, ведь по легенде он убил Селима, возшедшего на престол после ранней смерти отца, а Махидевран уже убила его братьев и сестру.

И: А помимо этого, что было в сюжете ролевой?

Р: Пока нечего.

И: То есть он только-только взошел на престол?

Р: Ну да.

И: А, у него до восхождения на престол не было никаких отношений с девушками? Влюблённости? или чего-то подобного?

Р: У него 3 жены и 8 детей.)

И: Много)))) А, какие у него жёны? Если можно с именами прототипов))))

Р: Разные по характеру.

Камилла Севжи Султан - Лена Хиди. Первая и главная.

Айла Фатин Кадын - Берен Саат. Вторая и нежная.

Кёсем Тана Султан - Тэмсин Эгертон. Любимая и жизнерадостная.

И: Первые два имени мне о чем-то напоминают

Спасибо)))) А чем вообще, какой будет политика Мустафы на престоле? Каким правителем он будет?

Р: Справедливым.

И: Хорошо, а вот такой вопрос, если бы тебя попросили выбрать для твоего султана другой образ, какой бы ты взяла?

Р: Бен Барнс.

И: А, почему именно его?

Р: Люблю его всеми фибрами души.

И: Ясно)))) Кстати, забыла уточнить, а почему, именно, образ Брэдли Джеймса был выбран для принца Максина?

Р: Сериал Мерлин. Посмотри и все поймешь.) Максин был таким же.

И: То есть сходство характеров?

Р: Да.

Да и внешность у актера симпатичная. Плюс сериал о Средневековье - все подходит.

И: Поняла)))) Теперь давай немного пофантазируем. Ты могла бы когда-нибудь взять образ, о котором ничего не знаешь?

Р: Нет.

Если я не знаю образ - я не могу им играть. Передать его сильные и слабые стороны.

И: А если к интересной тебе роли предложили бы мало привлекательный именно для тебя образ, то могла бы взяться за такую роль?

Р: Зависит от со-игроков. Если ролевая достойная - возьму. Если обширные и интересные посты только у меня - то не буду себя мучать.

И: Хорошо. У меня остался последний блок вопросов. я буду тебе присылать фото и просить сделать выбор. Тебе нужно будет выбрать и написать почему.

Р: Ок.

И: Кого из этих двух девушек ты бы выбрала?

Р: Никого.) Шлюха и лошадь.

Исключительно описание образов. Да и костюмов.

И: А, выбирая между этими двумя парами, кто тебе больше по душе?

Р: 2. Смотрятся более гармонично.

И: Кого бы из этих трёх парней ты бы выбрала?

Р: Как персонажей: никого. Все отталкивают своим видом. Как актеров: по середине который. Моська знакомая.

И: Хорошо, поняла. А из вот этих двух?

Р: А, это не один и тот же?)

И: Нет. Это один сериал, но персонажи разные.

Р: 2. Красивое тело - всегда прекрасно.

И: Ок. А первый с кем из двух своих партнёрш гармоничнее смотрится в паре?

Р: Гармоничнее - с первой. Нежнее - со второй.

И: Понятно))) Кто из этих двух героев тебе больше по душе?

Р: Я ж прослезилась) Сериал детства.

Геркулес, конечно. Арес (вроде он, или Ади) был ужасным подкаблучником.

И: А, кто из них тебе больше нравится в паре с Зеной?

Р: А, вот тут лучше Арес. Бог войны и воительница - это сильно.)

И: И последний вопрос. Какую из этих двух пар ты бы выбрала?

Р: Никакую.

И: Понятно. Спасибо)))) Это были всем мои вопросы.

17.04.16 -Ж-25-КМ

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент - Кира Малахова

Возраст - 25 лет,

Род занятий - архивист,

И: Часть моего интервью- исследование фотографий. В частности - фотографии твоих образов. Я буду задавать вопросы, и по ходу опроса просить фото (не реальные, а именно образов, которые ты используешь).

Р: Хорошо. Я готова.

И: И так, расскажи, какие роли ты играешь сейчас?

Р: Играю роль пока что самой себя. Кармен Монтеро.

И: А, что в себя включает эта роль. В смысле какие события происходят с твоим персонажем?

Р: Я больше отыгрываю звезду по имени Кармен Монтеро. Режиссёра по профессии. Нежели дочь Наталии де ла Вега и Рикардо Монтеро эпохи Зорро. В последнее время в среде ролевиков стало модным создавать микромиры, такие, как Элита, Бомонд, Богемия и т.д.

И: И как это связано с твоим персонажем?

Р: Чтобы играть в такой... назовём это ... группе, нужно запатентовать свой образ. Показать, что ты работаешь (статьи пишешь, пишешь пост от лица своего героя в каком-нибудь фильме и т.д.). Сейчас я играю в мире под названием Голливуд. Имею свой канал (паблик по каналу ABC) и слежу за степенью работы.

И: Понятно, а какой у тебя там образ?

Р: Британская актриса Аннабелль Уоллис.

И: Можешь прислать фото? Спасибо)))) А, как вообще протекает жизнь в этом сообществе (я слышала о таких, но сама в них никогда не участвовала).

Р: Работа (у кого какая) и походы на мероприятия (кинопремьера, концерт или что-то в этом роде). Это обычные участники. О, ну и конечно же, игра. На современные темы. Бывает так, что за время, проведённое, в сообществе, люди сближаются, становятся не разлей вода.

А у админов помимо вышеперечисленных радостей, ещё и следить за использованием образов своих подопечных. Проверяют отчётность. В разных

сообществах отчётность состоит из разных пунктов.

И: Понятно. А почему ты выбрала для своей звезды именно этот образ?

Р: Просто нравятся британские знаменитости. Пусть, некоторые из них и самоучки (Рикман, Карлайл и т.п.), но качество их игры в кино не подвергается сомнению.

И: Понятно))) А, до этого, Вы, где-нибудь ещё играли?

Р: Да.

На форуме по Зорро.

И переменяла все существующие сообщества. Начиная с Элиты и закончила пока Голливудом.

И: А, на форуме про Зорро какую роль ты играла?

Р: Сначала Юмалай (1 месяц где-то), потом себя, Кармен (до закрытия форума).

И: А, какие образы ты использовала?

Р: Так как на тот момент я была маленькая (Кармен), то использовала я образ Катерины Старшовой.

А Юмалай - Адриана Кампос... Царство ей Небесное.

И: Пришли пожалуйста их фотографии. Спасибо. А почему именно эти образы?

Р: Катя Старшова - первое, что пришло мне в голову. А Кампос - скажем так, каноническая внешность персонажа по имени Юмалай.

И: А, твои герои похожи по характеру на персонажей сериалов. которых они играют (Юмалай и, наверное, Пуговка. Просто не знаю других ролей Кати. Может ты на другую роль опиралась?)

Р: Нет. Я старалась максимально передать характер индианки.

А в плане дочки Монтеро (которую я играла Катей), то опиралась я на характер своей школьной подруги.

И: Понятно))) А, были ли у тебя ещё какие-нибудь запоминающиеся роли?

Р: Пока нет. Я не так давно появилась в сети.

И: Ну думаю, ещё успеется))) Скажи, а как ты вообще выбираешь свои образы?

Р: Как ни смешно прозвучит... по цвету волос.

Просто у моего ролевого отца (Рикардо Монтеро) когда-то был образ Гарри Гейтнера. Потом он отказался от него. В смысле, он стал не таким главным. И... не вечно же ходить молодым.

Отказался от образа отец, а я не отказалась от цвета волос.))

И: А, есть что-то ещё, что для тебя при этом важно? Кроме цвета волос?

Р: Ну... у меня широкий выбор. На авы я ставила Эмилию Фокс, Шакиру, Бланшетт, сестёр Фаннинг, Аниту Брием.

Я не руководствуюсь особо ничем. Кроме цвета волос, таланта и редкости образа.

Причём, не обязательно, чтобы все три критерия вместе встречались в одном образе. Но если так выходит, - то это идеально.

И: А, что ты имеешь ввиду под редкостью образа?

Р: Я имела в виду образ на аве. Та же Аннабелль Уоллис встречается только у ролевиков под именем Джейн Сеймур. Эмилия Фокс - это Моргауза. Бланшетт чаще встречалась мне. Шакира - тоже.

И: Тебе важно, чтобы сам образ был редкий? Или чтобы он применялся для какой-то нетипичной для него роли?

Р: Не так и важно. Мне больше важна не типичность роли для этого образа.

И: Понятно интересный мотив. Скажи, а если бы тебе к интересной роли предложили бы Малопривлекательный образ могла бы ты взять такую роль?

Р: Наверно, смогла.

Но играла бы его в пол силы.

И: А, почему в пол силы?

Р: Потому что не смогла бы проникнуться своим персонажем до конца.

И: А, какие образы для тебя являются привлекательными?

Р: В основном, британских актрис.

И: Это ты уже говорила. Может у британок во внешности есть какие-то особенно привлекательные черты?

Р: Глубокие глаза, покой в их взгляде.

И: А, в тех образах, которые ты ещё называла (Юмалаи и Катя Старшова) в них были привлекательные черты внешности?

Р: Да. Глаза. И их силуэты... настраивали на игру сами собой.)

И: То есть самое важное во внешности человека - это глаза?

Р: Да. Не зря же говорят, глаза - зеркало души.

И: Да, и правда)))) Скажи, а могла бы ты играть образом, о котором ничего не знаешь?

Р: Не знаю, что ответить... Наверно, нет. Хотя бы минимум информации об образе у меня должен быть. Хотя бы фильмография.

И: Понятно)))) Спасибо большое за ответы. У меня есть ещё один блок вопросов. Это вопросы с фотографиями. Я буду показывать Вам фото и просить выбрать.

Ваша задача сделать выбор и объяснить его.

Р: Хорошо. Давай.

И: И так, какую девушку вы бы выбрали?

Р: Вторую, потому что девушка производит впечатление скромной тихони.

И: Хорошо. а какая из этих пар лучше смотрится вместе?

Р: Первая. Потому что они производят впечатление семейной пары.

И: Какая из трёх девушек вам больше по душе?

Р: Которая в кофейно-кремовой кофте. Органично смотрится. И улыбка нежная.

И: Какой антураж больше подходит этой паре?

Р: Первый. Энергетика мощная от первого фото.

И: А, какая именно энергетика, если не секрет?

Р: Положительная.)

И: Хорошо)))) Какая из этих девушек тебе больше по душе?

Р: Та, что держит за руку. Но по платью... более импонирует девушка с кудряшками.

И: А, какая из них лучше смотрится с партнёром?

Р: Вторая. Он готов её уберечь от беды.

И: Какая из двух?

Р: Вторая, потому что у первой улыбка и взгляд злые. Словно оскал.

И: Какая из двух пар тебе нравится больше?

Р: Вторая. Платье нравится на даме.

И: И последний вопрос- какая из этих трёх девушек?

Р: Второй образ нежный.

И: Благодарю за ответы.

18.04.16-М-24- РМ

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент – Роман Мартынов.

Возраст - 24 года.

Род занятий – архивист.

И: И так, какие роли вы играете сейчас?

Р: Если говорить в общем, то за всю историю пребывания на просторах ВК, отыгрывал всего-то 2 роли. Рикардо Монтеро (из сериала «Зорро Меч и Роза», + как свой собственный персонаж) и Румпельштильцхен (из сериала «Однажды в сказке»).

И: Можете прислать фото этих персонажей?

Р: 1 - Рикардо Монтеро

2 - Румпельштильцхе.

И: Спасибо))) Расскажите пожалуйста, а чем именно вас привлекли эти образы?

Р: Именно образы?

Извольте.

Что касается первого образа (внешность Рикардо Монтеро - Гарри Гейтнер) - редкость ролевиков с такими образами. Вернее, их отсутствие. И я решил взять образ этого актёра.

Если о Роберте Карлайле (вторая фотография), - пожелание жены. Наталии Брайтман.

А чем привлёк образ Карлайла... его талант.

И: Да, действительно, образ Рикардо Монтероне часто встретишь, но всё- таки почему среди множества редких актёров именно он?

Р: Интересовался темой Робин Гуда. И, как следствие, Зорро и тому подобных личностей.

Плюс, опять-таки по просьбе жены посмотрел сериал этот. И решил взять образ Монтеро.

И: Понятно. А почему вы выбираете именно отрицательных персонажей?

Р: На мой взгляд, они более живые. Многогранные.

И: А, это как-то соотносится с сюжетами, которые вы играете?

Р: Да. Конечно.

И: Можете рассказать поподробнее биографию данных персонажей в вашем

исполнении (именно те события, в которых вы принимали участие).

Р: Хорошо. Постараюсь.

Например, почему Монтеро так обозлился на де ла Вега? Потому что ещё когда тому не было и 5, он стал свидетелем одной злой шутки молодого Пабло де ла Вега (брата Алехандро) де ла Вега над его отцом. И с тех пор поклялся отомстить за это. Но так как Пабло погиб, упав в реку и утонул, то долги должны были отдавать родственники любителя шутить.

Но когда план уже продуман и осталось только воплотить его в жизнь, так ему на пути мешают. Наталья де ла Вега, сестра Диего и дочь Алехандро.

И он на распутье.

И: Очень интересно. А были ли Для Рикардо ещё какие-то значимые события?

Р: Не припомню. Просто последний раз Монтеро я играл в прошлом году.

Извините.

Но если нужно, могу порыться в памяти.

И: Да нет, не обязательно. А какие интересные события связаны с вашим Румпельштильцхином?

Р: Любовь. Что же ещё? Правда, не в Бэлль, а в Эсмеральду. Таковую же отверженную душу, как и он сам.

И: Какую, именно, Эсмеральду? По Гюго? По Зорро? Или это какой-то новый персонаж?

Р: Новый. Смесь Гюго и Зачарованных.

И: А, с зачарованными это как связано?

Р: Она - цыганка, обладающая магией.

Там один эпизод с этим персонажем был. Цыганка Эва.

Эпизод, где охотились за глазами цыганки.

И: Я смотрела давно, да и не целиком, так что сейчас не вспомню, потом найду и посмотрю. И в чем заключался сюжет любовной истории?

Р: Она попросила меня помочь её табору отразить атаку рыцарей короля Георга.

Ну. Румпель и помог ей. Правда, драгоценность за драгоценность, золото на золото.

Скажем так. А для цыгана страсть (то, за что может продать что угодно и кого угодно) - лошади и свобода. Ну и ... сами понимаете.

А Эсмеральда - ушлая девчонка, смекнула, кто Румпель, что да как. И прознала про Бэя. И решила помочь.

И: Понятно)))) Действительно интересный сюжет. Скажите. а есть какая-нибудь

роль, которую вы хотели бы сыграть?

Р: Призрака Оперы.

И: А, какой образ бы вы выбрали для него?

Р: Далтона.

Тимоти Далтона.

И: А, в какой своей роли, на ваш взгляд, Тимоти Далтон более всего похож на Призрака оперы?

Р: Таинственен, внешне не красавец, любитель... «пошутить», однолюб.

И: Соглашусь с Вами, но я немного не об этом))) Есть такой фильм, где Тимоти сыграл кого-то очень похожего на Призрака оперы? Может внешне, а может по характеру?

Р: Нет.

И: Скажите, а если к интересной роли вам предложат не очень привлекательный образ, то вы можете взяться за такую роль?

Р: Посмотрим. Всё решает биография самого актёра.

И: Биография актёра?

Р: Да.

И: А, в каком смысле она влияет?

Р: В том плане, если биография объёмная, а сам актёр трудяга, не из богатых вышел и добился высот сам, то я образ этого актёра, скажем так, могу бронировать.

И: То есть для вас важна не только личность персонажа, но и личность актёра?

Р: Да.

И: Знаю, что это возможно сложный вопрос, но почему это для вас имеет такое значение?

Р: Просто не хочется в ролевом мире ассоциаций негативных. Согласитесь, всем хочется общаться с приятной внешностью (и личностью). Например, если ко мне добавляется пользователь с образом Джастина Бибера, к примеру, я его кидаю в подписчики. Или... те, с которыми я не знаком по ролевому миру, - туда же.

И: Любопытно))) Скажите, а Вы могли бы при каких-то обстоятельствах взять образ, о котором ничего не знаете?

Р: Не могу сказать наверняка. Потому что пока такого случая со мной не было.

И: Хорошо. Спасибо большое за ответы. У меня остался ещё один блок вопросов. это вопросы с фотографиями. Я буду присылать вам фото, а вы должны будете выбрать и объяснить свой выбор))))

Р: Хорошо.

И: Кого из этих двух молодых людей вы бы выбрали?

Р: Я бы выбрал первого, потому что нравятся исторические события до 20 века.

И: А, какая из двух пар вам больше по душе?

Р: Чисто внешне я бы выбрал вторую пару.

Романтика чувствуется. И фон

чувственности добавляет.

И: Кого из этих трёх мужчин вы бы выбрали?

Р: Того, кто в ковбойской шляпе цвета хаки. Или кремовой, не очень хорошо видно.

Потому что знаю личность актёра.

И: То есть того, что справа?

Р: Да.

И: Хорошо. А в каком антураже эта пара лучше смотрится?

Р: Вторая.

Вторая пара лучше. Исторические костюмы и эпоха.

И: Кто из этих двух юношей?

Р: Первый. По глазам видно, что у этого персонажа тяжёлая судьба.

И: Хорошо. А с кем из своих партнёрш он лучше смотрится?

Р: Трудно ответить. Пусть будет первый.

Так как они на равных. На фото смотрятся, как равные.

И: Какой из этих двух героев сам больше нравится?

Р: Второй. Потому что Бог Войны.)

И: А, кто из них лучше смотрится в паре с героиней?

Р: Второй. Нежный поцелуй.

И: И последний вопрос: какую из этих трёх пар вы бы выбрали?

Р: Первая. Эпоха как сама по себе.

И: Спасибо большое за ответы))))

18.04.16 -Ж- 14- ДП

Интервьюер - Иванова Екатерина

Респондент - Дина Петрова

Возраст - 14 лет.

Род занятий – ученица школы.

И: Какие роли вы играете сейчас?

Р: На данный момент я освободилась от ролей, потому что возобновляю игру в собственной группе.

Боже, прости, что долго.

Не отправилось, почему-то.

И: Ничего страшного)))) А, можете вспомнить свои последние роли?

Р: Да.

Я играла Валиде Хандан Султан и Султана Ахмеда.

И: Можешь прислать фото персонажей и рассказать поподробнее, что это за роли?

Р: Хандан Султан - Хасеки Мехмеда III, Валиде Ахмеда I. Жизнь во дворце никогда не приносила ей удовольствия, при жизни своего мужа она еженедельно подвергалась насилию, вздохнуть спокойно она смогла лишь тогда, когда её 13-летний сын задушил отца и вступил на трон. Хандан милосердна и благородна, не любит быть должной. Женщина вежлива, учтива и обладает тем, что называют тихой решимостью. Она несколько наивна в силу своих лет, но за время, проведённое в гареме Хандан научилась быть гордой и уверенной в себе, а благодаря уму смогла понять, каков её путь в этой жизни. В отличие от многих родственников, она не унаследовала склонность к безумию, хотя и обладает определённой жестокостью.

Несмотря на это, Хандан глубоко сочувствует тем, кто угнетён, так как сама долго находилась под властью деспотичного мужа, и способна на искреннюю благодарность и сострадание.

И: Я с Кёсем не очень хорошо знакома, это откуда персонаж?

Р: Персонаж - да, биография – нет.

И: А, что тебя вдохновило именно на такую биографию?

Р: За основу я взяла образ сериальной Хандан, женщины, не способной быть с любимым человеком. Большую роль в описании биографии и характера вложила биография её сына, Ахмеда, написанная в первую очередь.

И: Тогда расскажи поподробнее об Ахмеди и пришли фото))))

Если тебе с телефона сейчас не удобно, можем завтра.

Р: Да нет, всё в порядке)

Я допишу пару слов о Хандан в конце биографии Ахмеда?

Ахмед I, Султан, чьей жестокости подвергались даже самые близкие люди. Юный мальчик был знаком с тиранией ещё с раннего возраста, он нередко становился свидетелем сцен ревности, устраиваемых матерью отцу, и наказаниям, обрекавшим мать на вечные муки. Грубый Султан Мехмед III, падишах, предшествовавший правлению Ахмеда, устраивал казни на глазах сына, избивал его мать и чинил всякие безрассудства. Поняв, что больше так продолжаться не может, Ахмед собрался с силами и задушил собственного отца, устав от боли, причиняемой мальчику и ему матери каждый день, несмотря на этот чудовищный поступок мальчика уважали, но вслух об этом случае не упоминали.

Султан Ахмед I взойшёл на престол в возрасте 13 лет, и в начале его правления люди надеялись, что он раз и навсегда положит конец деспотии, царившей во время царствования его родителя. Поначалу он воцарил все надежды, возлагаемые на него. В начале правления Ахмеда I Османская империя вела войну одновременно с Австрией и Ираном. Кроме того, продолжалось восстание в Анатолии, начавшееся ещё при Мехмеде III, повстанцы контролировали значительную территорию. После продолжавшихся несколько лет боев, восстание было жестоко подавлено. Что сказать, Ахмед был прекрасным политиком ещё в начале своего правления, но, через пару лет он всё более стал походить на своего отца, и это сказывалось не только в его внешности и манере говорить, в характер Ахмед Хана были вложены события из детства, впечатлявшие его и формировавшие его несносный и скверный характер. И теперь мальчик превратился в человека, которого задушил 2 года назад. В военном деле и ведении переговоров ему не было равных, и лишь одно волновало деспотичного Султана — отсутствие наследников. Женщины, интриги... всё это было чуждо 16-летнему носителю власти, для своих лет он был умён не по годам, такие мелочи не могли отвлекать его от государственных дел. Чтобы пресечь стычки и смуту, возводимую последователей своего отца, Ахмед Хан ввёл новую гаремную установку и казнил младшего брата Мустафу и, дабы не спускать глаз с его хитроумной матери Халиме Султан и её дочери Дильрубьы - оставил их во дворце, выделив небольшие покои в одной из башен замка. Правила, созданные Ахмедом Ханом, полностью оправдывали его жестокий нрав. Теперь каждая девушка, попавшая на хальвет и не забеременевшая, по истечении месячного срока, отправлялась на плаху. Падишах был грозен, более никто не мечтал попасть на хальвет к Султану и обрести необъятную славу. Участь девушек, не удовлетворивших потребностей Султана была известна, об этом тоже предпочитали молчать. Доныне только одна девушка смогла понести от жестокого

Султана, но она не оправдала надежд Падишаха и всего двора - Неслихан Хатун родила девочку,

названную Эмель, что означает — желанная. На матерей Султанш правила Ахмеда не распространялись, им сохраняли жизнь.

Только кровная семья избегала приступов ярости Ахмеда. Его мать, Валиде Хандан Султан старалась не обращать внимание на дела сына, тем самым оправдывая его поступки, обвиняя его отца, оставившего синяки на теле хрупкой женщины. Держась в стороне от дворцовых интриг, женщина пыталась смыть кровь с рук своего сына, и открывала приюты бездомных, школы для бедных детей и пункты первой помощи.

Ну вот, в общем

И: Суровый образ. Это как-то связано с биографией Ахмеда из сериала?

Р: Нет, ха основу образа был взят Шах их сказки «1000 и 1 ночь», а та же Иван Грозный.

И: Ты про царя Шахрияра?

Р: Да, я перепутала, он же царь...

И: Ну это кто как называет)))) Узнаваемо вышло. А почему именно такой жестокий характер?

Р: Захотелось создать необычную среду, в которой наложницам действительно нужно бояться и выживать.

И: Любопытно))) Но внешки для них, я так понимаю, ты взяла совершенно канонные из сериала?

Р: Да, абсолютно верно.

И: А если бы тебе понадобилось выбирать для них какие-нибудь другие внешности, не из Кёсем, какие бы ты взяла?

Р: На Ахмеда я бы взяла внешность Джонатана Рис Майерса, потому что, его персонаж в "Тюдорах" чем-то схож с образом Ахмеда в ролевой.

Для Хандан можно было бы взять внешность Сельмы Эргеч и Аннабель Уоллис, потому что у них мягкие, сглаженные черты лица и, опять-таки, они имеют схожесть с образом Валиде Султан.

И: Можешь прислать и их фото тоже?

Р: 1. Джонатан Рис Майерс.

2. Аннабель Уоллис.

3. Сельма Эргеч.

И: Спасибо большое))) А, можешь вспомнить свои любимые роли?

Р: Каждую роль я люблю по-своему, потому что я вкладываю в персонажа частичку себя, своего характера и собственной личности. Наиболее запоминающимся для меня был мой первый образ, Хасеки Хюррем Султан. Но, лишь это выделяет образ среди других.

И: Ты использовала для неё канонный образ? Мерьем Узерли?

Р: Да, думаю, свою лепту внесло время, потому что играли мы около 1,8 месяцев.

И: Не совсем поняла сколько это...?

Р: (Кто-то тупо написал, и ты не поняла)

1 год и 8 месяцев.

И: Понятно. То есть была продолжительная игра. А какой характер был у твоей Хюррем?

Р: Во многом он был схож с сериальным персонажем, но обстоятельства игры сложились так, что главная соперница Хюррем пользовалась такими же привилегиями, как и она сама. Приходилось быть жёстче.

И: Понятно. И как сложилась игра для Хюррем?

Р: Она заняла главенствующую позицию в сердце Падишаха, при этом сохраняя дружеские отношения с Махидевран)

И: Понятно. Можешь прислать фото Хюррем?

Р: Конечно)

И: И такой вопрос, если бы пришлось выбрать какой-нибудь другой образ для Хюррем, какой бы ты взяла?

Р: Образ - внешность, или образ - характер?

И: Внешность.

Р: Безусловно Натали Дормер.

И: Хорошо, понятно)))) А, какая была твоя первая роль?

Р: Хюррем)

Каждую роль я люблю по-своему, потому что я вкладываю в персонажа частичку себя, своего характера и собственной личности. Наиболее запоминающимся для меня был мой первый образ, Хасеки Хюррем Султан. Но, лишь это выделяет образ среди других.

И: То есть это и была твоя первая роль?

Р: Да, поэтому она стала запоминающейся))))

И: Понятно)))) Вот скажи, я тебя сейчас просила выбрать образ вместо канонного. А чем ты руководствовалась, выбирая именно их?

Р: Я руководствовалась характером персонажа в другом телесериале, а также чертами внешности))))

И: А, о каких именно чертах внешности идёт речь?

Р: Бывает, можно по внешности сделать предположения о характере человека. Я обращаю внимание на форму лица, губы и глаза.

И: Понятно. У тебя на всех присланных фото исторический антураж. Для тебя это важно, или ты спокойно могла бы использовать образ и в современном антураже?

Р: Для меня это незаменимая черта, так как платья, волосы, уложенные в средневековом стиле, и украшения помогают точнее настроиться на ту эпоху.

Ощутить себя в их теле, прочувствовать персонажа.

И: А, ты, когда-нибудь играла персонажей, живущих в наше время?

Р: Да, несколько раз я играла в таких ролевых.

И: А, какие образы ты использовала там?

Р: Самый первый образ был с внешностью Дженны Дефан-Татум. Затем Шей Митчелл, Эмма Робертс и Тройен Беллисарио.

И: Можешь мне прислать их фото?

Р: 1. Тройен Беллисарио.

2. Эмма Робертс.

3. Дженна Дефан-Татум.

4. Шей Митчелл.

И: Если честно я вообще не знаю, ни этих актрис, ни персонажей. Они канонные?

Р: Нет, мои персонажи не имеют никакой связи с их персонажами в сериале)

И: Вечером расскажешь мне поподробнее?

Р: Хорошо)

И: Я думаю, можно немного сократить интервью. Просто скажи, те роли, для которых ты использовала образы современных актрис не имеют никакой связи со своими ролями в кино и сериалах?

Р: Нет

Не имеют.

И: И характеры у них совсем не похожи?

Р: Совсем.

Так, я же ответила?

Или надо развернуть?

И: Имеется ввиду не только канонность, но и, например, схожесть характеров, каких-то деталей биографии или чего-то такого.

Р: Чаще всего детали биографий и характеры выбранных мною актрис не совпадают ни с реальными, ни с сериальными.

Всё объясняется моей видимостью этих личностей, в их ролевую жизнь я воплощаю свои идеи и задумки, запланированные на тех или иных моментах актёрской (в реальной жизни) деятельности девушек.

И: Понятно. А что вообще для тебя важно в выборе образов?

Р: Ну, наверное, я представляю себя в ролях этих актрис, что делает меня ближе к этим девушкам, я, как-бы, применяю на себя их образ.

И: Скажи, а если бы тебе к интересной роли предложили бы не очень привлекательный образ, могла бы взяться за неё?

Р: О, это очень интересный вопрос, по правде говоря - я затрудняюсь ответить. Думаю, если бы у неё была интересная сюжетная линия, то да, согласилась бы.

И: А, могла бы ты взять образ, о котором вообще ничего не знаешь?

Р: Думаю, да. Ведь примерять на себя новые образы, абсолютно непривычные тебе - не менее интереснее, чем создавать их.

И: Спасибо за ответы. у меня остался последний блок вопросов. я буду присылать тебе фотографии и просить выбрать персонажа или пару. Тебе нужно будет написать, кого ты выбрала и почему.

Р: Хорошо)

И: Кого из этих девушек ты бы выбрала?

Р: Я бы выбрала первую девушку, потому что у неё хитрое и загадочное лицо. Меня привлекают такие персонажи.

И: Хорошо, а какая из этих двух пар тебе нравится больше?

Р: Вторая, так как в их отношениях я вижу романтику, а это, в паре, нравится мне больше всего.

И: Какую из трёх девушек ты бы выбрала?

Р: Ту, что стоит посередине. Мне нравятся её черты лица.

И: Хорошо. А кого из этих двух героев ты бы выбрала?

Р: Второго, по мне, он более величественный.

И: А, кто из них лучше всего смотрится со своей партнёршей?

Р: Вторая пара, более гармонично смотрятся.

И: Хорошо. Какой антураж больше подходит этой паре?

Р: И там, и там, они замечательно смотрятся в любой ситуации.

И: Какая из двух девушек тебе больше по душе?

Р: Вторая, у неё более мягкое лицо.

И: А, кто из них лучше смотрится со своим партнёром?

Р: Вторая, видна его заинтересованность в ней.

И: Какая из этих двух пар?

Р: Вторая, внешне больше подходят друг другу.

И: Кто из этих двух девушек тебе больше нравится?

Р: Первая, такой типаж мне больше нравится.

И: И последний вопрос - кого из этих трёх персонажей ты бы выбрала?

Р: Первую, мне нравится антураж и внешность.

И: Спасибо, это были все мои вопросы))))))

Р: Спасибо тебе, для меня это незабываемый опыт)))